
N°9
Arcades
JEUX INFORMATIQUES
ET COMMUNICATION
DES PROGRAMMEURS
DANS
UN CHATEAU
INFORMATIQUE :
DES METIERS
POUR TOUS
CONCOURS
MICROIDS
M 1871 - 9 - 20,00 F
3791871020002 00090
F. SOLONS
MENSUEL N°9 - JUIN 1988


SPACE RACER
ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD cpc
THOMSON MO6-TO8-TO9+
IBM PC
AMSTRAD PC
OLIVETTI PC1
TOMSON TO16
ATARI PC
et tous les compatibles PC
disquettes 5 1/4 et 3 1/2
GRAPHISMES SUPERBES
SON ET VOIX DIGITALISÉS
149 Frs* toute version cassette
199 Frs* toute version disquette
* Prix moyen constaté
En vente chez tous les bons revendeurs dont:
fnac
Auchan
CONFORAMA
TANDY
loriciels
81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs
Tél. : (1) 47 52 11 33 + Télex 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18
CATALOGUE GRATUIT
LORICIELS · 81, rue de la Procession · 92500 RUEIL
Nom
Prénom
Adresse
Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi



Arcades est une publication du groupe de presse FAUREZ-MELLET

Directeur de publication
Sylvio FAUREZ

Rédacteur en chef
Denis BONOMO

Rédactrice
Laurence LE GENTIL

Directeur de fabrication
Edmond COUDERT

Maquette
Patrick LOPEZ

Rewriting
Isabelle HALBERT

Abonnements - Secrétariat
Catherine FAUREZ - Tél.99.52.98.11

Administration - Diffusion
Editions SORACOM
La Haie de Pan - 35170 BRUZ
RCS B319 816 302
Tél. 99.52.98.11+
Télécopie 99.52.78.57
Serveur 3615 MHZ
Terminal E83
Téléchargement 3615 ARCADES

Gestion réseau
Option presse diffusion
17, rue A. Laurent
94120 FONTENAY SOUS BOIS
Tél. (1) 48.75.07.57

Publicité
IZARD CREATION - 15, rue St Melaine
35000 RENNES - Tél. 99.38.95.33

EDITO

L'école est finie ! Il faut parfois choisir sa voie et ce n'est pas toujours facile.
Nous vous présentons un dossier consacré aux emplois de l'informatique qui, nous l'espérons, vous aidera. La rédaction a pensé que les métiers moins connus gravitant autour de la micro de loisirs, et au demeurant fort nombreux, pouvaient présenter un certain intérêt.
Vous avez été nombreux à protester contre le changement de date de parution d'ARCADES. Votre magazine favori ressortira le premier jour du mois très prochainement.
En attendant, bon courage pour les derniers "exams".

La Rédaction

Photocomposition SORACOM - Photogravure SCANN-OUEST - Impression La Haye Mureaux 78 - Distribution NMPP - Dépôt légal - N° 24407 - Commission Paritaire n° 69768 - ISSN 0989 - 3245

SOMMAIRE



AMSTRAD

ELITE 6 PACK N°3 95/145F
+DRAGONS LAIR 1+2+ENDURO RACER+PAPERBOY+TUER N'EST PAS JOUER+GHOST'N GOBBLINS
ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN+RENEGADE +SUPERSPRINT+RAMPAGE +INTERNATIONAL KARATE 2
GEANTS D'ARCADE 115/195F
+ROAD RUNNER+INDIANAJONES +RYGAR+GAUNTLETDEEPDUNG
AMST GOLD HIT N3 115/195F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY +WCLEADERBOARD+BRAVESTAR +RAMPART+CAPTAIN AMERICA
LES GREMLINS 115/165F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3 +BASIL DETECTIV+DEFLEKTOR +JACK THE NIPPER 2
COLLECT KONAMI 115F/185F
+JACKAL+SHAOLINROAD+NEMESIS+JAILBREAK+YE AR KUNG FU2+GREEN BERET+YE AR KUNG FU+HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECT. 99/145F
+SABOTEUR1+SABOTEUR2+SIGMA7+CRITMASS+AIRWOLF+THAN +DEEP STRIKE+COMBAT LYNX +BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
ERE HITS 3 145/225F
+STRYFE+DESPOTIK DESIGN +TENSION+CONTAMINATION
LES TRESORS USG 99/195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD +INFILTRATOR +METROCROSS +ACE OF ACES
BEST OF ELITE 2 95/145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS +BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
ALBUM EPYX 99/189F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES+SUPERCYCLE+IMPOSSIBLE MISSION
OCEAN STAR HIT N2 99/145F
+ARMY MOVES+MUTANTS +HEAD OVER HEALS +COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARC HITS 99/145F
+ARKANOID+GAME OVER+MAG MAX+LEGEND OF KAGE +SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 99/145F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT +TT RACER+NIGHT GUNNER
MALETTE JEUX FIL 175/225F
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER+TAI PAN+XEVIOUS
LORICIEL HIT 4 149/195F
+BILLY LA BANLIEUE +MARACAIBO+MGT
ELITE 6 PACK N°2 95/145F
+BATTY+ACE+INTL KARATE +LIGHTFORCE+ACE+RIDER
ERE HITS N°2 145F
+CRAFTON XUNK+ROBBOT +EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH 129/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBA +PING PONG+FOOT +KONAMI GOLF+BOXING+POOL +SUPERTEST DECATHLON
ERE HITS N°1 145F
+ MACADAM BUMPER + MISSION 2 + PACIFIC
OCEAN STAR HITS 95/145F
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT + GALVAN + KNIGHT RIDER + STREET HAWK + MIAMI VICE
AMST GOLD HIT N2 95/145F
+ BREAKTHRU + THE GOONIES + AVENGER + DESERT FOX+ KONOMI'S GOLF
PACK FIL N°2 139/189F
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUT + CAULDRON2 + SORCERY
LES EXCLUSIFS N°1 99/145F
+ LEADERBOARD + TAI PAN +XEVIOUS+TOP GUN
HIT PACK 2 95/145F
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR +ANTIRIAD +COMMANDO 86 +JET SET WILLY+1942
THEY SOLD MIL N°3 95/145F
+KUNG FU MASTER +FIGHTER PILOT+GHOSTBUSTER + RAMBO
LORICIEL HIT N°6 95/179F
+COSA NOSTRA+ATOMIC +LAST MISSION
ALBUM HEWSON 95/145F
+EXOLON+ZYNAPS +RANARAMA+URIDIUM PLUS
ALBUM UBISOFT 165/195F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT +MANHATA LIGHT+MGE CAILL
ALBUM LORICIEL 95/145F
+5° AXE+SAPIENS +MGT+ AIGLE D'OR

NOUVEAUTES

ALIEN SYMDROME 95/139F
ALL STARS 85/145F
AQUANAUTE 119/159F
APOCALYPSE 95/145F
BAD CAT 95/145F
BIONIC COMMANDOS 95/139F
BLACKLAMP 89/139F
BOBO 145/195F
CHAMPIONSHIP SPRINT 95/145F
CONSPIRATION 145/185F
CORPORATION 95/145F
DESOLATOR 95/145F
DREAM WARRIOR 95/139F
E.X.I.T 145/195F
FIREZONE 125/175F
GARFIELD 95/139F
GOTHIK 95/145F
GUADALCANAL 95/145F
GUNSHIP 195/245F
HURLEMENTS 135/175F
INDIAN MISSION ND/159F
IRON HORSE 99/149F
KARNOV 95/145F
LA CHOSE DE GROTEMB 135/175F
L'ARCHE CAPT BLOOD 139/199F
LAZER TAG 95/145F
LE JEU DU ROY 95/145F
MARAUDER 89/139F
MICKEY MOUSE 95/145F
NIMITZ 99/159F
PEGASUS 149/195F
PEUR SUR AMYTIVILLE 129/169F
RASTAN 89/145F
RIMMERUNNER 89/145F
ROAD BLASTERS 89/139F
ROARWARS 95/139F
SALAMANDER 89/139F
SCRABBLE DE LUXE ND/225F
SHACKLED 95/145F
SKATE CRAZY 85/139F
SOLDIER OF LIGHT 89/139F
SORCERER LORD 179/235F
SPACE RACER 139/189F
SPY TRILOGY 95/145F
SUPER HANG ON 95/145F
TARGET RENEGADE 89/145F
THE FLINSTONES 89/139F
THE LAST NINJA 95/145F
THE SENTINEL 99/149F
TRIVIAL PURSUIT JUNIO 185/245F
TROLL 89/139F
20000 LIEUES SS MERS ND/169F
VIXEN 99/139F
V2 ND/175F
WIZARD WARZ 95/145F
WORLD LEAD TOURNAM 95/145F

HIT PARADE

ALTERN WORLD GAMES 95/145F
ARKANOID2:REVENGE 89/145F
ASTERIX CHEZ RAHAZA ND/195F
BASKET MASTER 89/145F
BEDLAM 95/145F
BLOOD BROTHERS 95/145F
BLOOD VALLEY 95/145F
BOBSLEIGH 95/145F
BUBBLE BOBBLE 95/145F
BOB WINNER 129/169F
CALIFORNIA GAMES 95/145F
CLASH ND/195F
COMBAT SCHOOL 89/145F
CRASH GARET ND/195F
CYBERNOID FIGH MACH 95/145F
DRILLER 145/185F
FLYING SHARCK 99/145F
GABRIELLE 139/175F
GAUNTLET 2 95/145F
GEE BEE AIR RALLY 95/145F
GRYZOR 89/145F
GUNSMOKE 95/145F
HERCULE 95/145F
HSM COBRA 259/275F
IKARI WARRIOR 95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2 95/145F
JINKS 95/145F
LA GUERRE DES ETOILES 99/149F
LA MARQUE JAUNE 249/249F
L'ANGE DE CRISTAL 145/199F
L'ANNEAU DE ZENGARA 145/189F
LA PANTHERE ROSE 99/149F
LES MAITRES DE L'UNIV 95/145F
MACH 3 129/179F
MATCH DAY 2 89/145F
NEBULUS 95/145F
NIGEL MANSELL 95/145F
NORTH STAR 95/145F
OUT RUN 95/145F
OXPHAR ND/205F
PLATOON 89/145F
PREDATOR 89/145F
QUAD 145/179F
QUIN ND/145F
ROLLING THUNDER 95/145F
SANTA FE ND/175F
SEPTEMBER 95/145F
SCRABBLE FR 175/220F
SIDE ARMS 95/145F
SUPERSKI 145/195F
TERRAMEX 125/175F
TETRIS 95/135F

THE HUNT RED OCTOBE 145/195F
TOUR DE FORCE 95/145F
VAMPIRE'S EMPIRE 95/145F
VENOM STRIKES BACK 95/145F
WESTERN GAMES 95/145F
WORLD C LEADBOARD 89/145F

ATF ADV TAVT. FIGHT 89/139F
ATOMIK 119/159F
BILLY2 135/195F
BIVOUAC 125/195F
BLUEBERRY ND/195F
BUGGY BOY 95/145F
COBRA(LORICIEL) 129/179F
CRAZY CARS 129/159F
F15 STRIKE EAGLE 99/149F
FIRE TRAP 95/145F
LES DIEUX DE LA MER 145/195F
LES RIPOUX 125/195F
L'OEIL DE SETE 145/189F
LES CHIFFRES ET LETT ND/225F
LE PASSAGER DU TEMPS ND/195F
MASQUE PLUS ND/189F
MEURTRES EN SERIES 259/299F
MONOPOLY 175/245F
PEPE BEQUILLE 145/195F
PROHIBITION 120/195F
SCALEXTRIC 95/145F
SILENT SERVICE 85/139F
THUNDERCATS 89/145F
TRIVIAL PURSUIT 175/229F
TUER N'EST PAS JOUER 95/145F
TURLOGH LE RODEUR 245/245F
ZOMBI 135/165F

THOMSON C/D

LES ATHLETES 145/185F
+KARATE+FOOTBALL+RUNWAY2 +DIEUX DU STADE 1+ 2
ALBUM LORICIEL 145/195F
+5°AXE+SAPIE+MGT+AIGLE D'OR
MALETTE JEUX FIL 245/245F
+GAME OVER +FOMULE 1 +ARKANOID +SORCERY
ALBUM THOMSON 245/295F
+ GREEN BERET + SUPER TENNIS + MONOPOLY + RUNWAY
LORICIELS HIT 1 155/185F
+ PULSAR 2 + YETI+ ELIMINATOR
THOMSON HITS 175/225F
+ KRACK OUT + BEACH HEAD + THE WAY OF THE TIGER
LORICIEL HIT 2 155/185F
+ BARRY MAC GUIGAN BOXING + HACKER + SPINDIZZY

NOUVEAUTES C/D

AQUANAUTE 145/195F
ARKANOID 145F
AVENGER 145F
ASTERIX CHEZ RAHAZA ND/215F
ATOMIK 145/195F
AU NOM DE L'HERMINE ND/195F
BEACH HEAD 145F
BILLY 2 135/195F
BIVOUAC 145F
BLUEBERRY ND/215F
BOB WINNER 149/195F
BOBO 145/195F
BRAIN POWER 145/195F
COBRA 129F
DEMONIA 115/175F
ENDURO RACER 145/195F
F 15 STRIKE EAGLE 145/195F
FLASH POINT 145/195F
GAME OVER NF 145/195F
GREEN BERET 149F
GD PRIX 500 CC 169F
HMS COBRA 285/295F
INDIAN MISSION 169F
IZNOGOUD 195/245F
JUNGLE HERO 145F
LA MARQUE JAUNE 249F
LES CLASSIQUES VOL 3 145/195F
LES CLASSIQUES N°1 145F
LE DIEU de la GLISSE 165F
LES CLASSIQUES 2 145F
LES RIPOUX 145/195F
MACH 3 129/199F
MONOPOLY NF 175F
MISSION EN RAFALE 145/195F
OXPHAR 139/185F
PROHIBITION 135F
QUAD 175F
RENEGADE 145/195F
ROAD KILLER 145F
SLAP FIGHT 145F
SILENT SERVICE 145/195F
SCRABBLE 175F
SPACE RACER 145/195F
SPORT D'ETE 145/195F
SUPERSKI 169/199F
THE WAY OF THE TIGER 149F
TNT 129F
TOP GUN 145F
TOUT SHUSS 145/195F
TRIVIAL PURSUIT 195/245F
20000LIEUES SS MERS 185F
VOL SOLO 145F
WIZZBALL 145/195F
YE AR KUNG FU 2 145F
ZOMBI 125/185F

COMMODORE 64

ELITE 6 PACK N°3 99/145F
+DRAGON LAIR1+2+PAPERBOY +ENDURO RACER+TUER N'EST PAS JOUER+GHOST'N GOBBLINS
ARCADE ACTION 119/189F
+BARBARIAN+RENEGADE +SUPERSPRINT+RAMPAGE +INTERNATIONAL KARATE 2
GEANTS D'ARCADE119/195F
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES +RYGAR+GAUNTLET DEEPDUNG
LES GREMLINS 119/169F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3 +BASILE LE DETECTIVE+DEFLEKTOR+JACK THE NIPPER 2
COLLECT KONAMI 119F/189F
+JACKAL+SHAOLINROAD+NEMESIS+JAILBREAK+YEKUNFU2+GREENBER+YEARKUNGFU+HYPER SPORT+PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECTIO 99/145F
+SABOTEUR1+SABOTEUR2+SIGMA7+CRITMASS+AIRWOLF+THANATOS+DEEPSTRIK+COMBLYNX+ BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
ALBUM HEWSON 95/145F
+EXOLON+RANARAMA ZYNAPS+URIDIUM PLUS
IMAGINE ARCADE HITS 95F
+ARKANOID+GAME OVER +LEGD OF KAGE+MAG MAX +SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM EPYX N°2 115/175F
+WINTER GAMES+SUPER CYCLE +WORLD GAM+IMPOSS MISSION
TRESORS DE USG 115/195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD +INFILTRATOR+METROCROSS +ACE OF ACES
BEST OF ELITE N°2 95/145F
+PAPERBOY+GHOSTNGOBBLIN+ BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
ELITE 6 PACK N°2 95/145F
+ACE+LIGHTFORCE+INTL KARATE+BATTY+SHOCWAY
GAME SET MATCH 129/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PINGPONG+FOOT+KONAMIGOLF+BASEBALL+BOXING+POOL+SUPER DECATHLON
ALBUM EPYX 99/145F
+SUMMER GAME+BREAK DANCE + PITSTOP 2+ IMPOSSIB MISSION
HIT PACK 299/145F
+ 1942+ SOOBY DOO+ ANTIRIAD + COMMANDO 86+ JET SET WILLY + FIGHTING WARRIOR
THEY SOLD MILL3 95/145F
+ KUNG FU MASTER + RAMBO + GHOSTBUSTER+ FIGHTE PILOT

NOUVEAUTES

BAD CAT 95/145F
BIONIC COMMANDOS 95/145F
CARD SHARKS 95/145F
CHAMPIONSHIP SPRINT 95/145F
CHUCK YEAGER'S 99/189F
CORPORATION 95/145F
DESOLATOR 95/145F
DREAM WARRIOR 95/145F
GUADALCANAL 95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2 95/145F
JINKS 95/145F
KARNOV 95/145F
LAZERTAG 95/145F
MAGNETRON 89/139F
MARAUDER 89/149F
MICKEY MOUSE 95/145F
NEBULUS 95/145F
NIGEL MANSELL'S 99/159F
NIMITZ 99/159F
PHM PEGASUS 99/145F
POWER AT SEA ND/169F
ROAD WARS 95/145F
ROCKET RANGER 109/169F
SALAMANDER 89/139F
SAMURAI WARRIOR 89/145F
SHACKLED 95/145F
SKATE CRAZY 89/145F
SKY FOX 2 99/149F
SOLDIER OF LIGHT 89/145F
WIZARD WARZ 95/145F
WORLD LEAD TOURNAM 95/145F

SUPER PROMOTION !

Manette US GOLD 109F
Manette Speed King 109F
Manette Pro 5000 129F
Cheetah mach 1 129F
Amstrad
4 Disquettes avec boitier 99F
ST Amiga
10 Disquettes 3,5 DF,DD 119F
PC
10 Disquettes 5 1/4DF,DD 99F
Manette KONIX 195F
ManetteKONIX+Carte 295F

HIT PARADE

APOLLO 18 95/145F
ACE OF ACES 95/145F
ALTERN WORLD GAMES 95/145F
AIRBORNE RANGER 145/195F
ARKANOID 2:REV O DOH 95/145F
BANKOK KNIGHTS 95/145F
BASKET MASTER 89/145F
BEDLAM 95/125F
BLOOD BROTHERS 95/145F
BOB WINNER 135F
BUGGY BOY 95/145F
CALIFORNIA GAMES 95/145F
COMBAT SCHOOL 89/145F
CYBERNOID FIGH MACH 95/145F
DEFENDE OF CROWN 135/145F
FLYING SHARK 89/129F
GEE BEE AIR RALLY 95/145F
GAUNTLET 2 95/145F
GRYZOR 95/145F
GUNSMOKE 95/145F
GUNSHIP 145/195F
HERCULE 95/145F
IKARI WARRIORS 95/145F
LA GUERRE DES ETOIL 99/149F
LA PANTHERE ROSE 95/135F
MATCH DAY 2 95/145F
NORTHSTAR 95/145F
OUT RUN 95/145F
PIRATES ND/195F
PLATOON 89/145F
PREDATOR 95/145F
PROJECT STEALTH FIGH 145/195F
ROLLING THUNDER 95/145F
RIMMERUNNER 89/135F
RASTAN 95/145F
SIDE ARMS 95/145F
SKATE OR DIE 99/159F
TEST DRIVE 99/149F
TETRIS 95/145F
THE LAST NINJA 95/145F
THE TRAIN 99/149F
THUNDERCATS 95/145F
TOUR DE FORCE 95/145F
TRIVIAL PURSUIT JUNIO 185/245F
TROLL 89/139F
TUER N'EST PAS JOUER 95/145F
VAMPIRE'S EMPIRE 95/145F
VENOM STRIKES BACK 95/145F

SEGA

MANETTE SPECIALE 145F
LUNETTES 3D 290F
AFTER BURNER 279F
ACTION FIGHTER 195F
ALEX KID/MIRACLE WORLD 195F
ALIEN SYNDROME 195F
ASTRO WARRIOR 195F
BANK PANIC 149F
BLACK BELT 195F
CHOPLIFTER 195F
COMBAT RESCUE 199F
ENDURO RACER 195F
F16 FIGHTER 149F
FANTAZY ZONE 195F
FANTASY ZONE 2 199F
GANGSTER TOWN 195F
GHOSTHOUSE 149F
GLOBAL DEFENSE 195F
GREAT BASKETBALL 195F
GREAT GOLF 195F
MISSILE DEFENSE 3D 249F
MY HERO 149F
NINJA 195F
OUT RUN 249F
PRO WRESTLING 195F
QUARTET 195F
ROCKY 249F
S.D.I. 195F
SECRET COMMAND 195F
SHOOTING GALLERY 195F
SPACE HARRIER 249F
SPY VS SPY 149F
SUPER TENNIS 149F
TEDDY BOY 149F
TRANSBOT 149F
WONDERBOY 195F
WORLD GRAND PRIX 195F
WORLD SOCCER 195F
ZAXXON 3D 249F
ZILLION 195F
ZILLION 2 199F

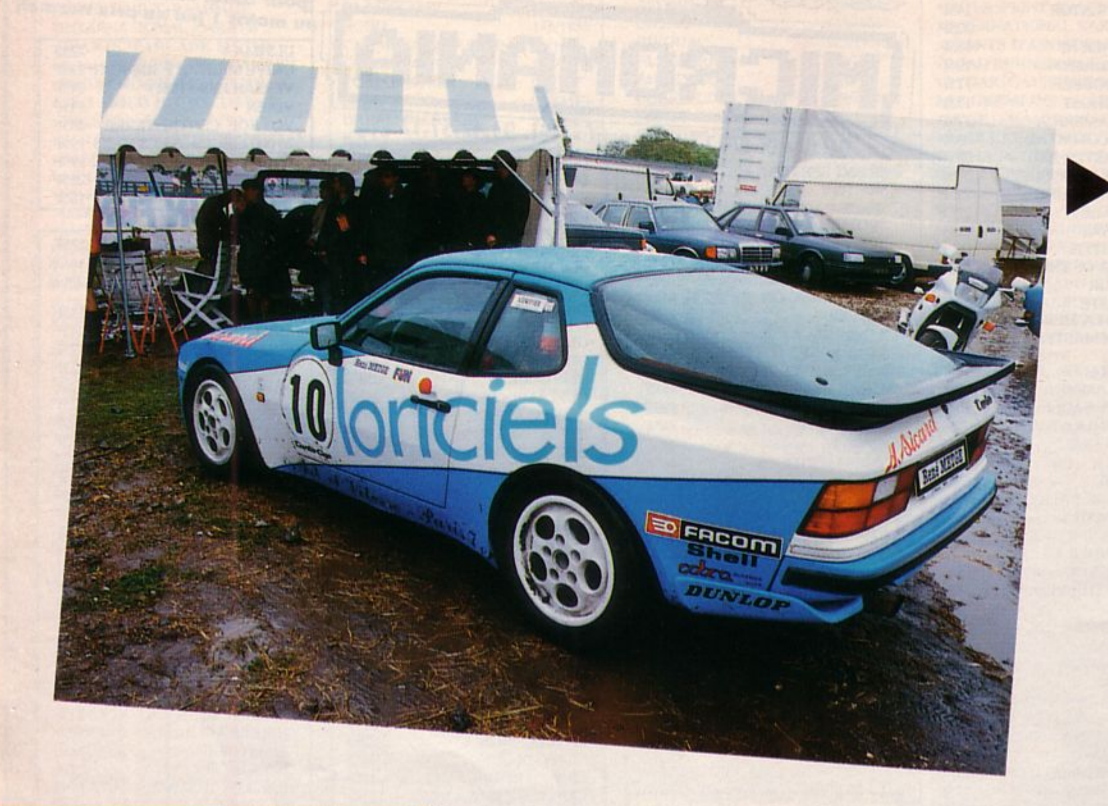
SPECTRUM

ELITE 6 PACK N°3 95F
ARCADE ACTION 119F
LES GREMLINS 119F
LA COLLECTION KONAMI 119F
TOP TEN COLLECTION 99F
GEANTS D'ARCADE 119F
LES TRESORS USG 115F
ALBUM HEWSON 95F
BEST OF ELITE 2 95F
HIT PACK 1 75F
ELITE 6 PACK N°2 95F
GAME SET MATCH 129F
HIT PACK 2 98F
THEY SOLD A MILL 3 95F
THEY SOLD A MILL 2 95F
AUTRES PRODUITS SPECTRUM SUR LE CATALOGUE MICROMANIA.

OUVERT DE 8h. A 20h



ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR
MICROMANIA
BP 3 - 06470 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
Les nouveautés sont d'abord chez Micromania
En juin 1 disquette ou 1 cassette vierge gratuite avec chaque commande
(pour toute commande ayant au moins 1 jeu au prix normal)
ATARI ST
COMPUTER HITS 275F
DEEPSPACE+BRATAC+HACKER2
+LITTLE COMPUTER PEOPLE
ARCADE FORCE 295F
+ROAD RUNNER+INDIANAJONES
+GAUNTLET+METROCROSS
LES GUERRIERS 245F
+TNT+ALTAIR+PROHIBITION
ALBUM EPYX 245F
+ WINTER GAMES+SUPER CYCLE
+WORLD GAMES+WRESTLING
MALETTE JEUX FIL 245F
+ SUPER TENN+ MAJOR MOTION
+ SPACE SHUTTLE2
LES EXCLUSIFS N°1 195F
+ LEADERBOARD+ TAI PAN
+ XEVIOUS + TOP GUN
NOUVEAUTES
ALIEN SYMDROME 185F
ALTERNA WORLD GAME 175F
ARMY MOVES 175F
AQUAVENTURA 225F
ARKANOID 2 185F
BAD CAT 225F
BIONIC COMMANDOS 185F
BUGGY BOY 185F
CHARLIE CHAPLIN 195F
DESOLATOR 185F
EXOLON 185F
FIRE AND FORGET 269F
GARRISON 2 185F
GAUNTLET 2 195F
G.I.G.N 185F
HERCULE 185F
INDIAN MISSION 185F
INDY 500 149F
JEANNE D'ARC 285F
JINKS 185F
KING OF CHICAGO 249F
KNIGHTMARE 185F
L'ANNEAU DE ZENGARA 225F
LA CHOSE DE GOTEMBURG 225F
LEGEND OF THE SWORLD 185F
LES TUNIQUES BLEUES 185F
MICKEY MOUSE 185F
NECRON 185F
PANDORA 185F
PEUR SUR AMYTIVILLE 225F
PLATOON 185F
POLICE QUEST 185F
QIN 235F
QUESTRON 2 225F
RENEGADE 195F
RIMRUNNER 145F
ROADBLASTERS 185F
ROCKET RANGER 275F
SCRABBLE 225F
SCRULL 225F
SHADOW GATE 285F
SINBAD 185F
SPACE HARRIER 225F
SPIDERTRONIC 215F
STARSHIP 145F
STARQUAKE 185F
STORMTROOPER 225F
ST WARS 225F
THE ENFORCER 145F
THE THREE STOOGES 295F
TERRAMEX 195F
TERRAQUEST 145F
TURLOGH LE RODEUR 225F
VENOM STRIKE'S BACK 145F
VERMINATOR 225F
VIXEN 225F
20 000 LIEUES SS LES MERS 245F
VOYAGE CENTRE TERRE 285F
WAR GAME CONST SET 245F
WARLOGH'S WEST 215F
WHERE TIME STOOD STILL 185F
ZYNAPS 185F
ADVANCE ART STUDIO 225F
ARKANOID 125F
ARCTIC FOX 195F
BACKLASH 225F
BALANCE OF POWER 225F
BARBARIAN (PSYGNOSIS) 195F
BARBARIAN (PALACE) 95F
BARDES TALE 225F
BATTLESHIPS 145F
BILL PALMER 225F
BIVOUAC 180F
BLACKLAMP 199F
BLOOD VALLEY 175F
BLUE WAR 225F
BMX SIMULATOR 145F
BOBO 225F
BOB WINNER NF 185F
BOULDERDASH2 195F
BUBBLE BOBBLE 175F
BUBBLE GHOST 175F
CAPTAIN AMERICA 175F
CARRIER COMMAND 235F
CHESS MASTER 2000 225F
COLONIAL CONQUEST 275F
CRAFTON ET XUNK 225F
CRASH GARET 225F
CRAZY CARS 225F
DARK CASTLE 260F
DEFENDER OF THE CROWN 275F
DEFLEKTOR 185F
DEGAS ELITE 225F
DIEUX DE LA MER 195F
DUNGEON MASTER 245F
ECO 195F
ENDURO RACER 185F
FER ET FLAMME 285F
F15 STRIKE EAGLE 195F
FLIGHT SIMULATOR 2 345F
FORMULA ONE 175F
GABRIELLE 225F
GAUNTLET 165F
GEE BEE AIR RALLY 285F
GOLDENPATH 175F
GOLD RUNNER 185F
GOLD RUNNER 2 225F
GD PRIX 500 CC 195F
GUILD OF THIEVES 185F
GUNSHIP 245F
HURLEMENTS 225F
HMS COBRA 275F
IKARI WARRIOR 145F
IZNOGOUD 245F
IMPOSSIBLE MISSION 2 185F
IMPACT 140F
INTERNATIONAL SOCCER 185F
IRON LORD 275F
JASON LA TOISON D'OR 225F
JINXTER 225F
JOE BLADE 119F
KARATE KID 2 155F
KENNEDY APPROACH 225F
L'AFFAIRE 225F
L'ANGE DE CRISTAL 225F
LA GUERRE DES ETOILES 175F
LA PANTHERE ROSE 225F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD 225F
LA MARQUE JAUNE 225F
LES CLASSIQUES N1 175F
LES RIPOUX 175F
LE MAITRE DES AMES 225F
LES MAITRES DE L'UNIVER 195F
LES 3 MOUSQUETAIRES 225F
L'OEIL DE SET 245F
LEADER BOARD 175F
LEATHERNECK 225F
LES PASSAGERS VENT 2 265F
MANHATTAN DEALER 225F
MANOIR DE MORTEVILLE 175F
MACACAM BUMPER 225F
MACH3 195F
MEURTRES EN SERIES 225F
MISSION RAFALE 225F
NORTHSTAR 185F
OBLITERATOR 225F
OUT RUN 195F
PHANTAISIE 3 245F
POWER PLAY 185F
PREDATOR 225F
RAMPAGE 145F
RETURN TO GENESIS 185F
ROCKFORD 185F
ROAD WARS 185F
ROLLING THUNDER 185F
S.D.I 275F
SECONDS OUTS 185F
SENTINEL 175F
SLAP FIGHT 175F
SIDE ARMS 185F
SILENT SERVICE 225F
SKY FOX 195F
SPACE RACER 185F
SPITFIRE 40 185F
SPY VS SPY 225F
STRIKE FORCE HARRIER 225F
SUBBATTLE Simulator 225F
SUPER HANG ON 145F
SUPERSKI 220F
STAR TRECK 175F
STRIP POKER II 145F
SUPERSPRINT 145F
TANGLEWOOD 185F
TERRORPODS 195F
TEST DRIVE 295F
TETRIS 185F
THE FLINSTONES 185F
THE HUNT FOR RED OCTO 225F
THE PAWN 225F
TONIC TILES 185F
TRACKER 190F
TRANTOR 175F
TRAUMA 225F
TRIVIAL PURSUIT 285F
TURBO GT 195F
ULTIMA 4 225F
UNIV.MIL.SIMULATOR 225F
VAMPIRE'S EMPIRE 195F
VERSAILLES STORY 245F
WESTERN GAMES 185F
WINTER OLYMPIAD 88 185F
WIZARDS CROWN 245F
XENON 185F
ZOMBI 195F
PC COMPATIBLES
PC HITS N°2 225F
+GREEN BERET+GRYSOR
+ARKANOID+WIZZBALL
PC GOLD HITS 195F
+BRUCE LEE+WC LEADERBOARD
+ACE OF ACES+INFILTRATOR
LA COLLECTION 185F
+ARKANOID+WC LEADERBOARD
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS
ALBUM EPYX 225F
+WINTER GAMES+PITSTOP 2
+SUMMER GAMES
CARRE D'AS 275F
+DAKAR 4X4+ROBINSON
+STARTING BLOCK+BIG BEN
MALETTE JEUX FIL 275F
+INFILTRAT +ECHECS 3D+ N10
PC HITS N°1 225F
+ TOP GUN +THE DAMBUSTERS
+ GREAT ESCAPE+STRIP POKER
ARKANOID 2 185F
ARMONQUE LE VIKING 225F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE 215F
BALANCE OF POWER 175F
BARDS TALE 225F
BEDLAM 185F
BIONIC COMMANDOS 185F
BIVOUAC 225F
BOBO 225F
CALIFORNIA GAMES 195F
CAPTAIN BLOOD 275F
CHARLIE CHAPLIN 225F
CHESS MASTER 2000 225F
CHUCK YEAGER FLIGHT SI 245F
COBRA 175F
COMBAT SCHOOL 185F
CRASH GARET 275F
CRAZY CARS 215F
DARK CASTLE 269F
DEFENDER OF THE CROWN 245F
DREAM WARRIOR 185F
ELITE 225F
F15 STRIKE EAGLE 185F
FER ET FLAMME 225F
FIRE AND FORGET 269F
FLIGHT SIMULATOR 2 450F
FRIGHTMARE 185F
GABRIELLE 225F
G.I.G.N. 285F
GUILD OF THIEVES 225F
GUNSHIP 325F
HMS COBRA 275F
HURLEMENTS 215F
IKARI WARRIORS 185F
IMPOSSIBLE MISSION II 225F
INDIAN MISSION 185F
INDOOR SPORTS 225F
INDY 500 149F
IZNOGOUD 225F
JACKAL 185F
JEANNE D'ARC 285F
JINXTER 225F
KING OF CHICAGO 229F
KRYSTOR 225F
L'AFFAIRE 215F
L'AFFAIRE SYDNEY 225F
L'AFFAIRE VERA CRUZ 225F
L'ANNEAU DE ZENGARA 215F
LA CHOSE DE GROTEMBUR 215F
LA MARQUE JAUNE 245F
L'ARCHE DU CAPIT BLOOD 249F
LAST MISSION 225F
LE JEU DU ROY 245F
LE MAITRE DES AMES 215F
LES DIEUX DE LA MER 225F
LES RIPOUX 175F
LES CLASSIQUES N1 175F
LES CLASSIQUES N2 175F
LES 3 MOUSQUETAIRES 225F
LIVING STONES 185F
MACH3 215F
MANHATTAN DEALER 225F
MARBLE MADNESS 185F
MASQUE PLUS 225F
MEURTRES EN SERIE 275F
MISSION RAFALE 225F
MOEBIUS 225F
OFF SHORE WARRIOR 245F
PEGASUS 225F
PEUR SUR AMYTIVILLE 225F
PIRATES 225F
PLATOON 185F
PROFESSION DETECTIVE 225F
PROHIBITION 225F
QIN 275F
ROCKET RANGER 245F
SAPIENS 220F
SCRABBLE 225F
S.D.I 275F
SILENT SERVICE 225F
SINBAD 245F
SKY FOX 2 225F
SOLO FLIGHT 195F
SPACE RACER 185F
STRIKE FORCE HARRIER 269F
SUPER SKI 225F
SUPER STAR SOCCER 245F
TAI PAN 185F
TEST DRIVE 225F
THE ENFORCER 145F
THE HUNT RED OCTOBER 225F
TRIVIAL PURSUIT 275F
TURBO DRIVER 225F
ULTIMA 4 225F
UNIVE MILITARY SIMULAT 225F
VERSAILLES STORY 245F
VIXEN 185F
VOYAGE CENTRE TERRE 285F
20 000 LIEUES SS LES MERS 199F
WHERE TIME STOOD STILL 195F
ZOMBI 215F
ZYNAPS 185F
AMIGA
COMPUTER HITS 275F
DEEP SPACE+BRATACCAS+HACK
ER 2+LITTLE COMPUTER PEOPLE
ALIEN SYMDROME 185F
ARKANOID 245F
ARMY MOVES 225F
BAD CAT 225F
BARBARIAN 225F
BARDES TALE 225F
BARDE'S TALE 2 249F
BIONIC COMMANDOS 185F
BLACKSHADOW 185F
BUBBLE BOBBLE 195F
BUBBLE GHOST 295F
CRASH GARRET 295F
CRAZY CARS 245F
DEFENDER OF THE CROWN 325F
FERRARI FOMULA ONE 269F
FIRE AND FORGET 269F
FIRE POWER 245F
FLIGHT SIMULATOR 2 335F
G.I.G.N. 225F
GOLDENPATH 185F
GOLD RUNNER 215F
GARRISON 225F
GARRISON 2 225F
GEE BEE AIR RALLY 195F
GREEN BERET 225F
GRYSOR 225F
GUILD OF THIEVES 189F
INDY 500 149F
INTERCEPTOR 249F
IRON LORD 275F
JACKAL 225F
JEANNE D'ARC 285F
JINKS 225F
KING OF CHICAGO 325F
KNIGHT ORC 185F
LA GUERRE DES ETOILES 195F
LA PANTHERE ROSE 225F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD 345F
MACH3 220F
MANHATTAN DEALER 260F
MARBLE MADNESS 195F
PLATOON 225F
RETURN TO ATLANTIS 199F
RETURN TO GENESIS 199F
ROAD BLASTERS 225F
ROADWARS 195F
ROCK FORD 185F
ROLLING THUNDER 225F
ROCKET RANGER 309F
SENTINEL 225F
SIDE ARMS 225F
SILENT SERVICE 375F
SINBAD 375F
SKYFOX 2 199F
SPACE RACER 185F
TANGLEWOOD 225F
TERRAPODS 195F
TEST DRIVE 325F
THE HUNT RED OCTOBER 225F
ULTIMA 4 225F
UMS 245F
VAMPIRE EMPIRE 195F
VOYAGE CENTRE TERRE 285F
VYPER 225F
XENON 185F
ZYNAPS 225F
Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12
* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.
BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF
TITRES
PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage + 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ Total à payer = F
NOM
ADRESSE
TEL
NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
carte bleue CB
Date d'expiration /
Signature
Reglement : je joins ☐ un cheque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 18 F pour frais de remboursement) N° de Membre facultatif
ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 - AMSTRAD 6128 - SEGA - TO7/70 - TO8 - MO5 - MO6 - C64 - PC 1512 - ATARI-ST
ARC-9



LORICIELS ET RENE METGE : LA POLE POSITION N'EST PAS LOIN

Nous vous l'annoncions dans le précédent numéro d'Arcades, Loriciels vient de se lancer dans la compétition automobile. Maintenant que la voiture de René Metge porte les couleurs du petit chat, nous pouvons vous en présenter une photo. Ainsi, lors de la prochaine épreuve de l'Andros Turbo Cup qui se déroulera le 19 juin à Rouen ou même le 2 juillet au circuit Paul Ricard (Le Castelet), vous pourrez aller encourager cette sympathique équipe.
A noter le classement de la Porsche Metge-Loriciels aux premières courses : Nogaro : L ; Le Denom : 5 ; Montlhéry : 5 (tête-à-queue à l'arrivée après avoir été deuxième presque toute la course).

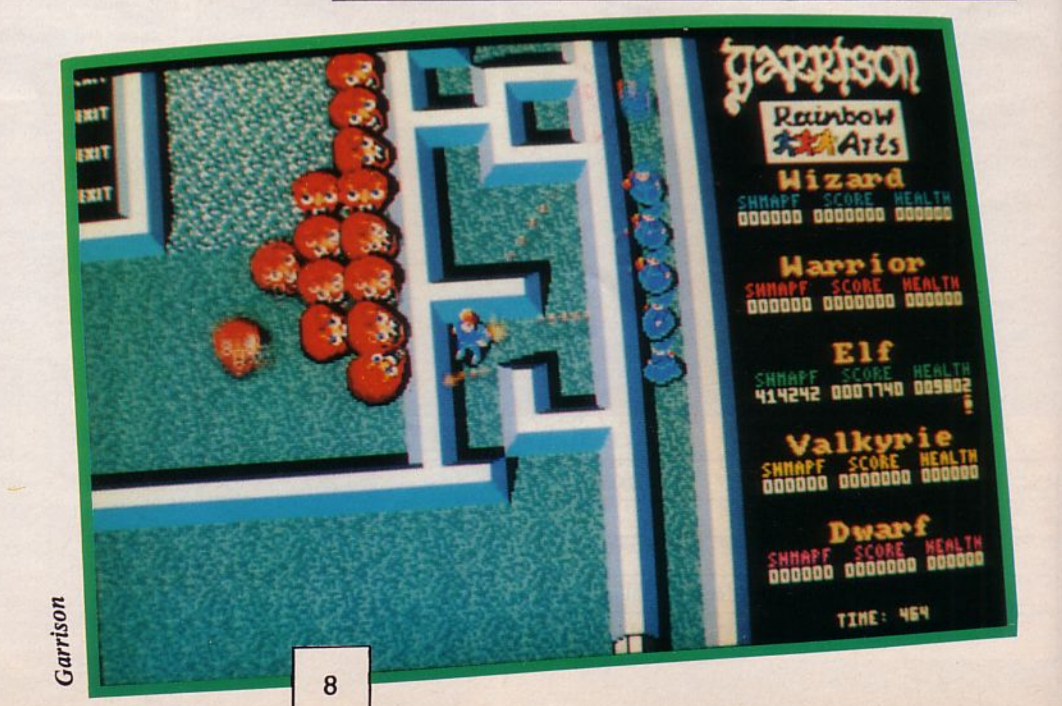
GARRISON II DE DIGITAL DREAMS

Garrison a été testé dans Arcades n° 7. Souvenez-vous, nous le comparions à Gauntlet et Gauntlet 2. Cette fois, c'est Garrison 2 qui nous est arrivé dans le lot des softs à tester. Nous l'avons chargé, observé sous tous les angles mais hélas, nous n'avons pas trouvé assez de différences avec le n° 1 pour en réaliser un banc d'essai complet.
En effet, excepté la couleur du sol des salles et la disposition des murs, Garrison 2 c'est Garrison ! Le tableau des indicateurs n'a absolument pas changé. Les déplacements et animations sont toujours rythmés par un battement sinistre et des bruitages morbides. Bref, on prend les mêmes et... on recommence... On ne peut pas dire que les programmeurs se soient vraiment fatigués...



JAWX : DU NOUVEAU POUR LES CREATEURS

Vous qui rêvez de créer un jeu mais qui ne possédez pas les outils nécessaires, vous allez être ravi d'apprendre la sortie du **Stos Basic**. Ce langage convivial mais néanmoins performant sera pour vous l'atout de la réussite. De plus, Stos va bientôt s'enrichir d'un compilateur et de nombreuses applications ludiques et professionnelles.



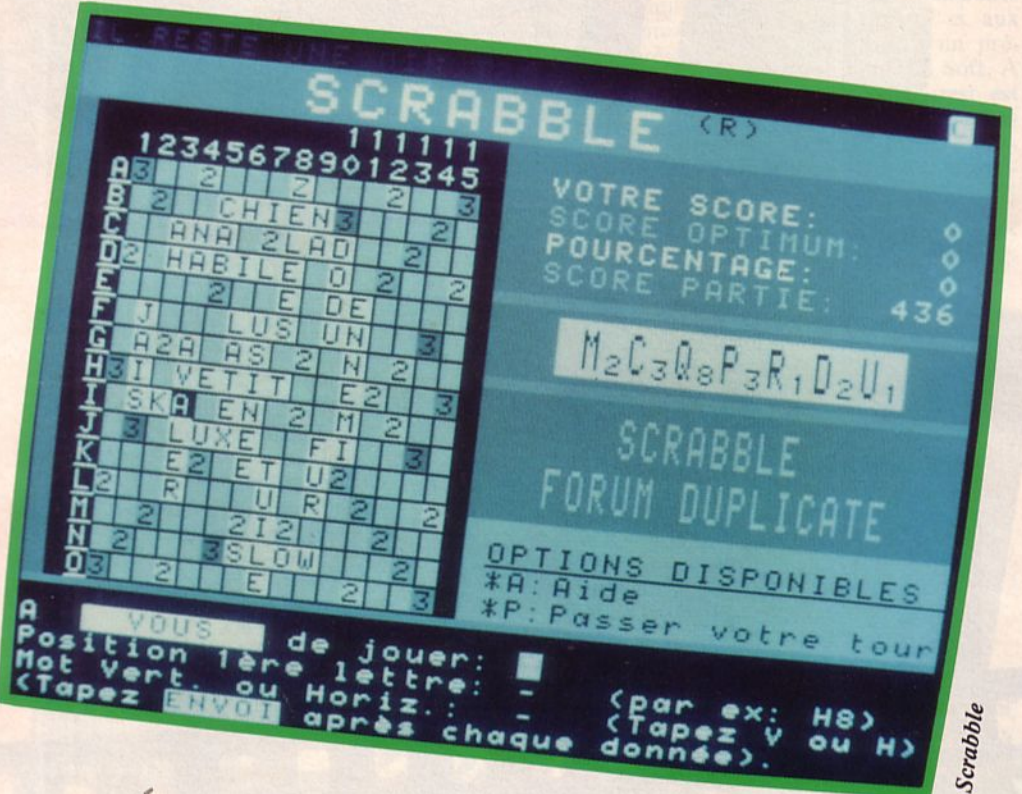
Garrison

COMMODORE

• Souvenez-vous, nous vous le présentions dans le 1er Arcades : **le PC1 de Commodore**. Ce PC, le petit dernier de la gamme, va désormais être commercialisé au prix défiant toute concurrence de 3 990 F TTC en version monochrome. Ainsi, ce PC a vu son prix chuter de **20 %** depuis sa commercialisation en septembre dernier : dommage pour ceux qui se sont précipités dès 1987 sur ce modèle...

ERE : DECIDEMENT "INTERNATIONAL"

• Avec le fantastique succès rencontré en France, Captain Blood a eu l'idée de passer la frontière.
Sa téléportation l'a catapulté à la pole position du hit des 16 bits chez nos voisins anglais. Non content de cette réussite, il a même gagné les U.S.A. grâce à sa distribution assurée par Mindscape. Rien que ça ? Non, le célèbre Captain n'a guère envie de s'arrêter et projetterait même un envol vers le Japon... (Mais ça c'est "Top secret" alors... Motus et bouche cousue !).



Scrabble

MICROMANIA ET LE 3615 SCRAB

• Nul besoin de vous présenter le célèbre Scrabble. Inutile de vous dire ce qu'est Micromania. Mais indispensable d'expliquer le 3615 SCRAB...
Pour tous les minitellistes, pour tous les Scrabbleurs solitaires, Micromania vient de concevoir un super logiciel, développé sur système UNIX par des ingénieurs aux multiples diplômes.
Il s'agit en effet d'un Scrabble sur minitel offrant au joueur de nombreuses possibilités :
- jouer contre un partenaire situé à l'autre bout de l'Hexagone ;
- jouer contre plusieurs partenaires, jusqu'à 50, (dans ce cas, c'est le meilleur mot proposé qui sera retenu) ;
- jouer contre l'ordinateur : ça c'est pour les bons... ;
- jouer contre le champion du monde en titre : Michel Duguet (les mardi, samedi à 14h30 et jeudi à 20h30).
A chaque partie, il vous sera possible de demander de l'aide par une fonction prévue à cet effet.
En outre, l'arbitrage sera réalisé par le dictionnaire Petit Larousse 1988 (300 000 mots)...
Pour la petite histoire, saviez-vous que le Scrabble a déjà plus de cinquante ans, qu'il passionne 58 % des Français (selon un sondage BVA) et qu'il existe en France 400 clubs de Scrabble ?



Vous avez aimé **Bobo** ? Alors vous allez pouvoir le retrouver très prochainement sur CPC. Dans cette version, on vous épargnera la corvée de lavage du sol. Cela vous permettra de vous concentrer sur les cinq autres épreuves...
Power Struggle de PSS est désormais distribué par Infogrames. Ce jeu de domination mondiale est disponible sur CPC, ST, PC, C64 et maintenant sur Amiga.

• Vous allez passer votre permis de conduire ? Stop ! N'allez pas dans n'importe quelle auto-école. Choisissez-en une munie du premier micro-simulateur interactif de conduite automobile développé sur Amiga 2000 : **le Simobile**. Son coût ? Oh ! La bagatelle de 120 000 F... Vous serez à bord d'une Renault 5 dont le moteur ne sera autre que... l'Amiga 2000... Etonnant, n'est-ce pas ?

MICROIDS : LE BACHO DANS LA POCHE

• Dernière minute : si vous bûchez votre bac, vous ne devriez pas être en train de lire ces lignes...
Mais si on peut vous donner un conseil, n'oubliez pas de consulter **"Play Bac"** de Microïds.
Une bonne détente qui peut vous rapporter gros... Quatre matières y sont représentées en 2 000 questions : géographie (ça, ça va...), anglais (do you speak...), histoire (ça, c'est génial...) et enfin philo (beurk...). Alors bonne chance et m... !

MEDIAWARE : L'ECONOMIE A 300 KM/H

• Mediaware, vous ne connaissez sans doute pas. Pourtant, retenez bien ce nom car il risque de devenir, d'ici quelques mois, synonyme de "logiciel coproduit par une entreprise". Pour mieux comprendre, lisez bien ces lignes.
Il était une fois, la naissance d'un logiciel... Ses parents, qui l'avaient espéré de tout cœur, l'appelèrent **Team Manager**. Ce petit logiciel commença son existence sur les chapeaux de roue et ne tarda pas à se faire distribuer par correspondance chez VIF (Tél.1.47.40.09.11.) et par les FNAC. Sur sa carte d'identité, on pouvait lire ceci : "Team Manager, jeu de simulation économique dans l'univers de la Formule 1".
Né de l'étroite collaboration de Mediaware (Johnny Rives, journaliste à l'Equipe ; François Coulomb et Pierre Fiastre, chasseurs de têtes pour les écuries de F1 ; Hugues de Chaunac, team manager de l'écurie Oreca et Anne Boisnard, chronométreuse en F1) et de Marlboro/Philip Morris". Team Manager proposait en effet aux joueurs de faire toutes les démarches nécessaires auprès des sponsors afin de pouvoir courir en F1 la saison suivante.
Grâce à l'aide financière et au dynamisme de Marlboro, ce programme très sophistiqué arrive aujourd'hui sur micro-ordinateur à un prix très accessible (moins de 300 F). Dans le prochain Arcades, vous en trouverez un banc d'essai complet, mais en attendant, il fallait que vous sachiez que le sponsoring sportif s'applique tout aussi bien à un soft qu'à une F1...



Dis madame, où est Ottoman ?

Tout ça rien que pour le prof ?

Team Manager

L'INFORMATIQUE A L'ECOLE

• Vous êtes nombreux à faire de l'informatique en milieu scolaire.
Ecrivez-nous en nous racontant ce que vous faites, ce que vous aimeriez faire. Prenez une photo de votre classe. Le meilleur récit sera récompensé par un livre !

UBI : LES YEUX TOURNES VERS L'ETRANGER

• La société française d'éditions, bien connue pour sa gamme déjà importante de jeux, annonce la sortie en français de deux softs **SSI**. Le premier, **Colonial Conquest** est d'ores et déjà disponible.

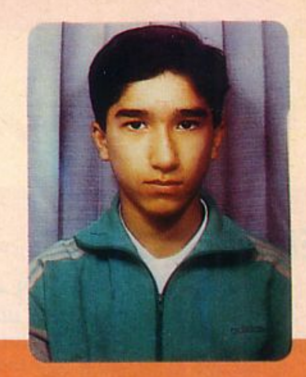
Quant au second, **Wargame Construction Set** testé dans Arcades n° 8, c'est un fantastique logiciel pour ST. En outre, pour tout wargame Construction Set ST acheté en anglais, Ubi Soft vous offre l'échange contre une version française : fini la galère...

• Deluxe Paint II : voilà un nom que personne n'ignore. Mais saviez-vous qu'il en existait une version PC ? C'est ce que vient de nous transmettre Ubi Soft (distributeur d'Electronic Arts en France).
Ce programme est une véritable petite merveille. Jugez-en plutôt :
- possibilité d'utiliser jusqu'à 256 couleurs parmi les 262 000 que vous offre la palette ;
- facilité à travailler les perspectives ;
- loupe très puissante ;
- création d'effets d'animation.
Ce logiciel est livré avec une disquette 5.25 pouces et 3.5 pouces, le tout pour (accrochez-vous bien...) moins de 1 000 F !

• Si Ubi Soft est aujourd'hui distributeur exclusif de nombreuses marques étrangères, cette société française n'en est pas moins présente sur les marchés européen et nord-américain. C'est en effet, sans relâche que Christine Quémard et tous ses collaborateurs sillonnent l'Europe afin d'y étudier les différents marchés et d'y implanter leurs produits. Quant au marché américain, la conquête en est déjà réalisée et c'est grâce à un accord signé avec **Epyx** qu'Ubi est désormais distribué aux U.S.A.
Cela n'empêche pas la société française d'être présente au C.E.S. de Chicago ce mois-ci pour y exposer ses produits. En outre, cette firme vient de signer un contrat à long terme avec John Forrest. L'ancien directeur de la distribution d'Electronic Arts qui connaît parfaitement tous les marchés du soft, en Europe et aux U.S.A., constituera un précieux atout pour Ubi Soft. A noter que John Forrest est aussi l'ancien directeur général des filiales de EMI (disques) en Asie et au Moyen-Orient...



Deluxe Paint II sur PC



UN VISAGE SUR UN NOM

• **Olivier Thai** est le gagnant de notre concours **Arcades n° 5**. Nous n'avions pas eu le temps de vous le présenter dans Arcades n° 8.
"J'ai bientôt 15 ans. Je possède un CPC 6128 et plus de 200 jeux. J'ai aussi un PCW 9515. Je suis passionné par le dessin sur ordinateur. Je lis toutes les revues qui parlent d'Amstrad (AMSTAR en tête) et bien sûr, ARCADES...
Je fais presque tous les concours présents dans ces revues. Je fais beaucoup de sport, en particulier tennis et escrime".

QUELQUES CHIFFRES POUR MIEUX VOUS CERNER

• **En grande majorité, vous êtes jeunes.** 55 % de moins de 15 ans, 27 % de moins de 20 ans et 8 % de moins de 25 ans.
Vous possédez un Amstrad CPC (31 %), Atari ST (23 %), Commodore C64/128 (18 %), Thomson (11 %), Amiga (6 %), PC (4 %), Apple (4 %), Spectrum, MSX et Atari 8 bits à égalité, 2 % chacun. Sega (2 %), Nintendo (1 %).
Si vous deviez changer de machine, vous choisiriez un Amiga (27 %), un Atari ST (23 %), un PC (5 %), un Amstrad CPC (4 %).



MICROPROSE SIGNE AVEC COSMI

• Cosmi, ça vous dit quelque chose ? Non ? Eh bien, dorénavant ce nom sera lié à celui de MicroProse. En effet, le distributaire d'Origin, de Suncom, vient de signer un contrat de distribution avec la société américaine Cosmi. Ainsi, des produits tels que "The President is Missing", "Def Car 5" et "Super Huey II" seront désormais distribués en Europe par MicroProse. Cosmi entend ainsi élargir sa gamme vers des jeux de meilleure qualité : initiative très louable...

ELECTRONIC ARTS

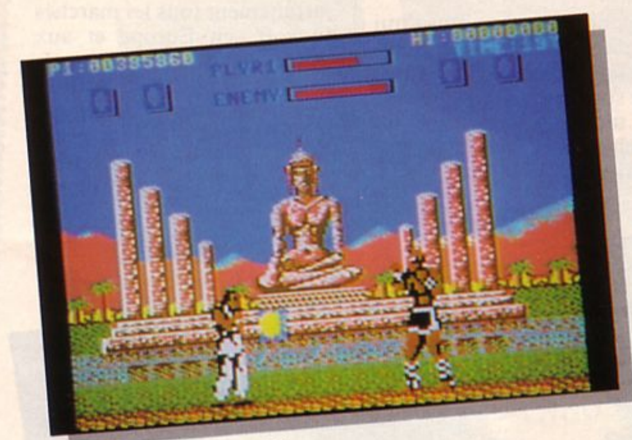
• **Deluxe Paint II** arrive sur PC. C'est un événement car cet utilitaire de création graphique était très attendu par les artistes. En France, Ubi Soft sera chargé de sa distribution.

• **Pegasus**, toujours pour IBM, voit son environnement s'élargir. Le jeu s'enrichit de 10 missions supplémentaires. De la Méditerranée aux côtes d'Amérique du Sud, vous allez pour "casser" du terroriste ou du trafiquant de drogue. Il y a désormais 18 missions différentes et le prix reste à 249 F.

• Un accord de distribution pour l'Europe vient d'être signé entre Electronic Arts et Strategic Studies Group, un éditeur australien considéré comme l'un des leaders en wargames et jeux à base de science-fiction. Neuf titres devraient paraître très prochainement et seront disponibles sur C64, Amiga et compatibles PC. Les prix seront de 189 F pour les disquettes C64 et 249 F pour PC et Amiga.
Nous reviendrons prochainement sur le détail des titres.



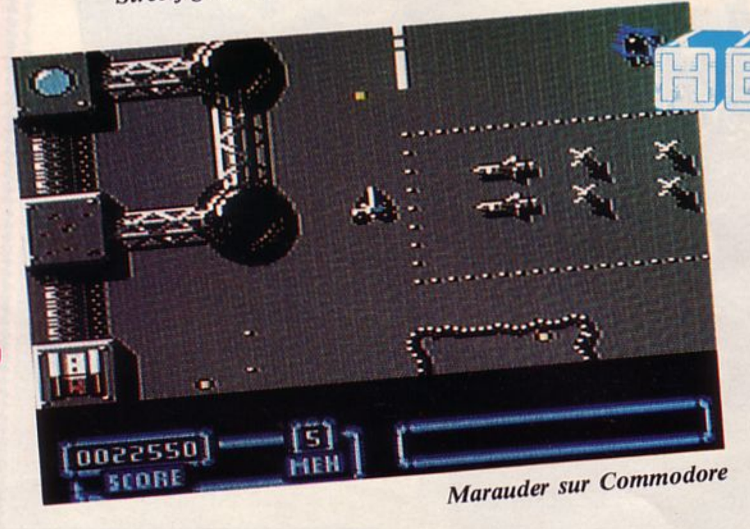




Streetfighter sur C64

PALACE SOFTWARE

• **Barbarian II** est presque prêt, avec ses montagnes de chair et de muscles. Steve Brown et son équipe ont travaillé depuis des mois sur cette suite intitulée **"The Dungeon of Drax"**. Et ils nous promettent que ce n'est pas un simple remake. Aaaargh ! Le sang va couler autour des Atari ST, Amiga, Spectrum, CPC et C64.



Marauder sur Commodore

HEWSON

• Du shoot'em up dans l'air. Astiquez-vos joysticks, ça va bouger. **Marauder** nous promet de faire la joie des rois du laser et de tous ceux qui veulent en découdre avec les pires défenses adverses. Sur Spectrum K7 (7.99 £), C64, CPC, (K7 : 9.99 £ et disquette : 14.99 £). Soon ! Really ?

• Des adaptations sur ST des meilleurs titres de Hewson sont annoncées, certaines pour l'été, d'autres pour l'automne. Allez ! On vous les file dans l'ordre prévu d'arrivée. Venez pas gueuler à la rédaction si y'a des modifs dans le tiercé ! Zynaps, Cybernoïd, Netherworld, Nebulus, Roadstar XRi, Exolon, Astaroth, Stormlord. On en reparlera, c'est promis !

GO !

• Nous vous parlions dans le précédent numéro des futurs produits Go !. Pour vous faire patienter un peu, voici une photo de **Street Fighter** sur C64. La scène se déroule en Thaïlande.

• On attend impatiemment **Bionic Commandos**, la conversion d'un magnifique jeu d'arcade de Capcom. Sorties sur C64, Spectrum, CPC, ST et Amiga.

C.R.L.

• Envolez-vous à bord d'une capsule spatiale, dans la peau du Fligh Commander Mc Coy. Ça se passe au 23e siècle et le jeu répond (quand on l'appelle) au doux nom de **Trigger Happy**. D'après les rumeurs, personne n'aurait encore réussi à regagner la base. De l'arcade pour spécialistes, donc, avec 32 niveaux et des embûches en tout genre. Sortira sur C64 K7 (9.95 £) et disquette (14.95 £). Z'êtes contents ?

U.S. GOLD

• Fou, je suis fou ! Je vais me faire tuer par le chef de fabrication. Bloquer une page d'actualité le jour de son départ chez l'imprimeur pour vous présenter un produit sur Amstrad arrivé ce matin.
Starring Charlie Chaplin. Attendu sur PC, c'est sur CPC qu'il arrive en premier. Paraît qui z'ont découvert un cafard en dernière minute sur la version PC. Bon, vous allez pouvoir jouer au metteur en scène. Prêt à affronter la critique ? Un débouché pour le prochain festival de Cannes.

• La première photo de **Desolator Halls of Kairos** version Spectrum est arrivée ce matin à la rédaction. Avant de clore ce numéro d'Arcades, nous vous présentons donc cette conversion du jeu de Sega.



MARTECH

• Prenez le commandement du **Nimitz**, l'un des plus beaux porte-avions du monde. Une puissance de feu et une mobilité jalousement enviées. A vous d'intervenir dans les eaux troubles de ce bas monde, d'envoyer les vagues d'avions de reconnaissance, puis de passer à l'offensive. Kadhafi vous emmerde ? Foutez-lui sur la gueule en envoyant des A6 "Intruder" protégés par des F-14 "Tomcat". Une simulation où stratégie et arcade cohabitent.
Nimitz pour C64. La K7 à 9.99 £ et la disquette à 14.99 £.

CASCADE

• Ferme les yeux ! Tu es en 1965. Comment t'étais pas né ? Imagine ! T'es ricain. Tu as 19 ans. Tu sors, gonzesses, dancing, nid familial douillet. Le confort, quoi ! D'un coup, tout s'effondre : tu viens de recevoir ta feuille de route pour le Vietnam.
Ça s'appelle **Nineteen** et ça s'inspire du thème d'une chanson de Paul Hardcastle. La première partie te mettra face aux sergents vicieux et à l'entraînement impitoyable. Si tu t'en sors, tu partiras pour le front dans la seconde partie. Reviendras-tu, Johnny ? Pour C64 K7 (9.95 £), D7 (14.95 £) et Amiga (19.95 £).

• Enfin, vous pouvez voler ! Mais non c... ! Pas au supermarché du coin... Avec **Ace**, un simulateur de combat aérien. Mais c'est pas nouveau ça ! Ben non ! Mais ça sort en "budget", vous savez les logiciels par chir ! Ace sera le premier produit de la gamme Game Busters. Des K7 à 2.99 £ et des disquettes à 4.99 £. Prévu pour C64, Spectrum, CPC, PC... ouf !

GREMLIN

• En attendant Mickey Mouse (prévu pour le 4 juillet), nous vous annonçons la sortie prochaine de **Night Raider** (ST, CPC, C64, Spectrum et Amiga). Ce logiciel regroupe à la fois une simulation de combats aériens, décollage et atterrissage sur porte-avions et une partie arcade. Le but est tout simplement de détruire le Bismarck.

ELITE

• Devant le succès constant du marché des "budgets" (ci pas chir, ji vous li dit pli haut) Elite ne veut pas être en reste face à la concurrence. A ce prix, faudrait être c.. pour pirater. Les K7 pour Spectrum, C64, Amstrad CPC seront au prix unique de 1.99 £ ! Alors, si vous ne les avez pas déjà, attendez-les, ils arrivent : Frank Bruno's Boxing, Airwolf, Battleships, Saboteur, Bombjack.

COMPILATIONS

En cette période de l'année où la production de nouveautés est au ralenti, on est heureux de redécouvrir certains titres, plus anciens, qui permettent, lorsqu'ils sont regroupés en "compilations", de se composer une logithèque à bon prix.

Pour Amstrad 464 et 6128

ELITE
6. Pak Vol. 3 : Ghosts'n Goblins, Escape from Singe's Castle, Paperboy, The Living Daylights, Enduro Racer, Dragon's Lair.

IMAGINE
Konami Arcade Collection : Jail Break, Green Beret, Yie ar Kung Fu I et II, Ping-Pong, Mikie, Jackal, Nemesis, Shao-Lin's Road, Hypersports.

GREMLIN
Les Gremlins : Jack The Nipper II, Basil, Deflektor, Mask II, Trailblazer, Mask, Death Wish 3.

GREMLIN
10 Great Games II : The Duct, Mask, Auf Wiedersehen Monty, Samurai Trilogy, Convoy Raider, Jack the Nipper II, Basil, Death Wish III, Thing Bounces Back, The Final Matrix.

Pour PC et compatibles

US GOLD
PC Gold Hits : Bruce Lee, World Class Leader Board, Ace of Aces, Infiltrator.

Pour Spectrum

VIRGIN GAMES
Now Games 5 : International Karate, Hacker II, Street Hassle, Rebel, Prohibition, Kat Trap.

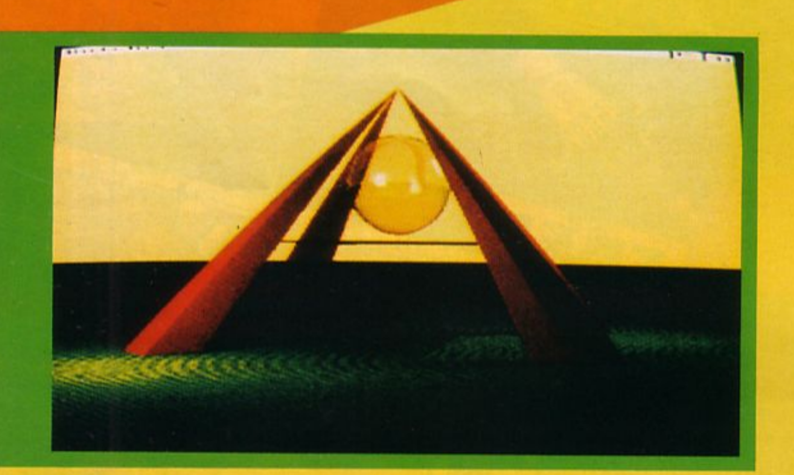


HUMOUR, HORREUR, COMPÉTITION ET STRATÉGIE SUR VOS ECRANS !

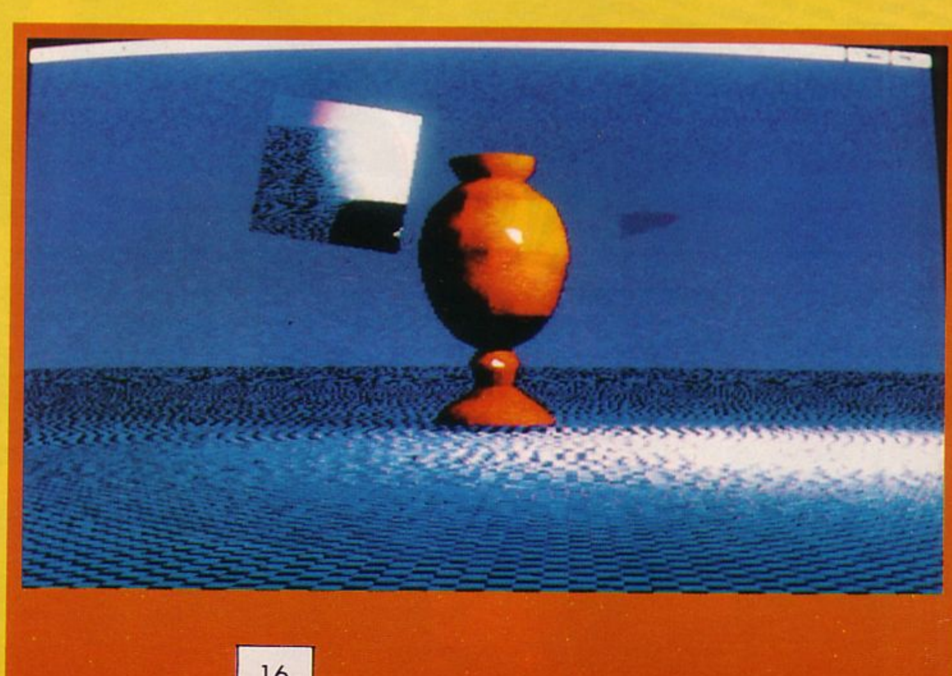


FRANÇOIS SOLONS/THE GREEN TOWER ▶

LE COIN DES ARTISTES



FRANÇOIS SOLONS/PYRAMIDE ▲



FRANÇOIS SOLONS/JARRE 2 ▶



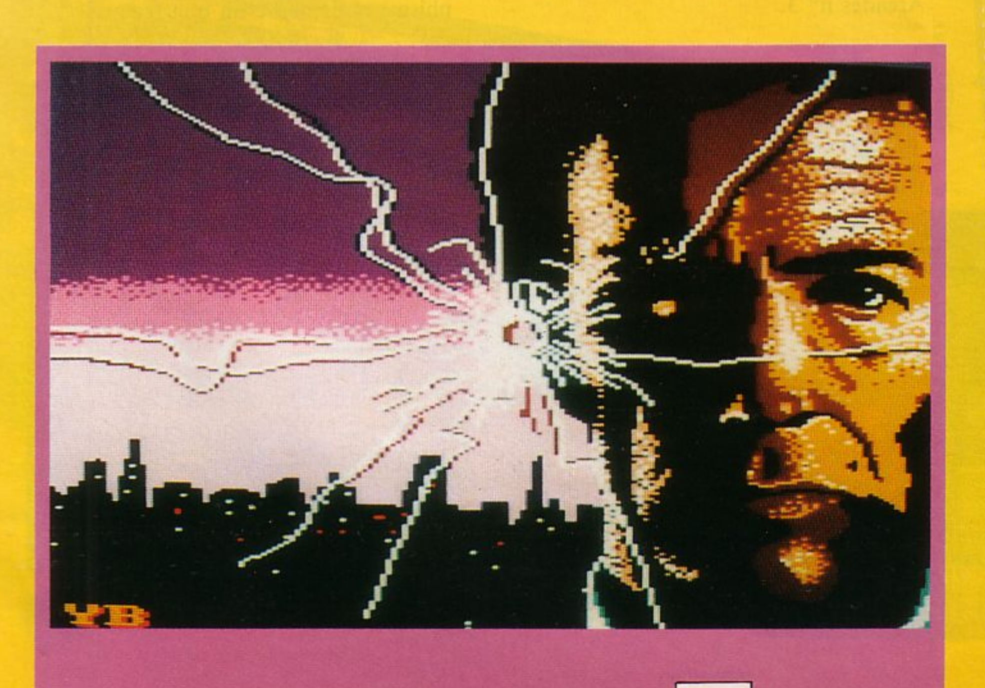
◀ *YANN BOURBON/SODA*

Allez ! Ne soyez pas modestes. Il y a parmi vous de nombreux artistes. Toi, là-bas ! Et toi aussi ! Nous vous offrons de devenir célèbres ! Sortez votre utilitaire de dessin préféré, travaillez pendant de longues heures pour nous offrir une œuvre originale (pas repompée ailleurs) et envoyez-nous une disquette avec vos dessins, que l'on puisse exploiter directement, genre slide-show ou autre.

Chaque mois, nous sélectionnerons les meilleurs dessins et nous organiserons bientôt un concours en faisant appel au vote des lecteurs.
Une récompense importante sera attribuée aux artistes élus. N'attendez plus, c'est peut-être le début d'une carrière qui vous attend !
Ce mois-ci, nous avons sélectionné deux artistes aux styles très différents. L'un, **Yann Bourbon** travaille sur Amstrad CPC ; l'autre, **François Solons** exerce ses talents avec un Amiga. C'est beau, non ?



▲ *YANN BOURBON/PEROU*



◀ *YANN BOURBON/IMPACT*

ADAPTATIONS

Dans ces colonnes, nous présenterons les logiciels déjà testés dans ARCADES, sur une machine différente.

Spy Vs Spy

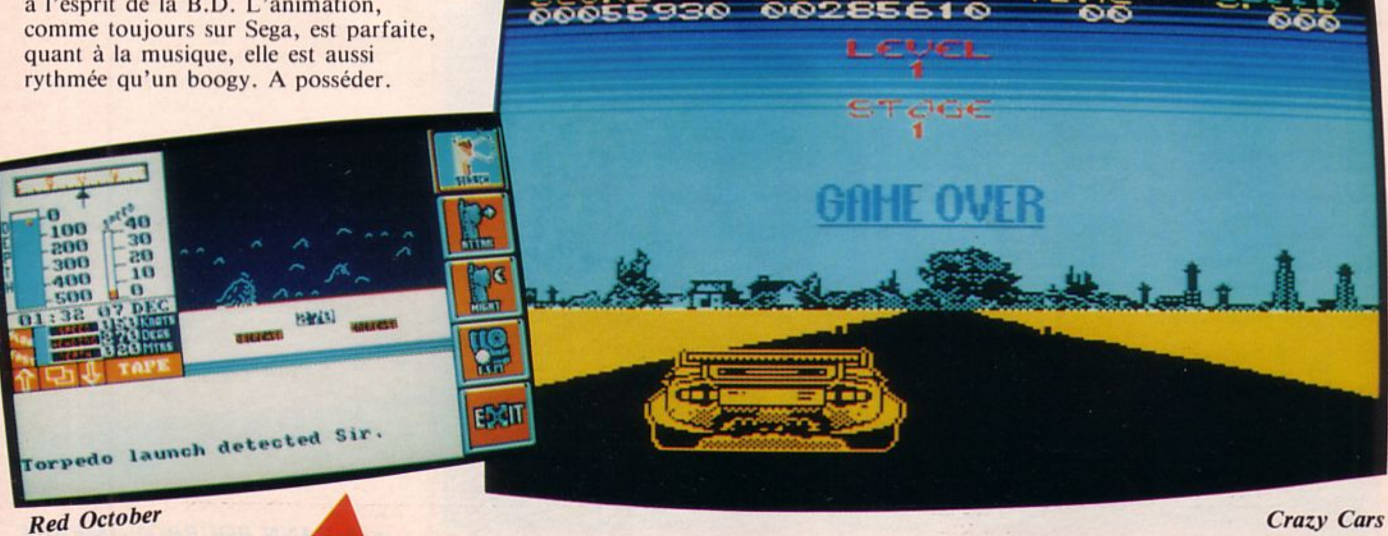


Spy Vs Spy sur Sega : vous êtes atteint d'espionnite aiguë ? Alors rejoignez-vite Heckel l'espion blanc ou Jackel l'espion noir.
Nos deux corbeaux sont d'une extraordinaire finesse et d'une ruse sans pareil. Leur but est de tendre des pièges à l'autre. Parfois "tel est prit qui croyait prendre" mais c'est tout l'intérêt du jeu...
Les graphismes sont réussis, très fidèles à l'esprit de la B.D. L'animation, comme toujours sur Sega, est parfaite, quant à la musique, elle est aussi rythmée qu'un boogy. A posséder.

Les ghostbusters, dehors. Ce fantôme-là, faut le pas chasser ! Il est super gentil. Bon, c'est vrai, il a une p'tite manie ! Il souffle sur des bulles de savon. **Bubble Ghost** est à découvrir sur **Amiga**. Des graphismes et animations bien sympa. A rapprocher du test de la version ST, fait dans Arcades n° 3.

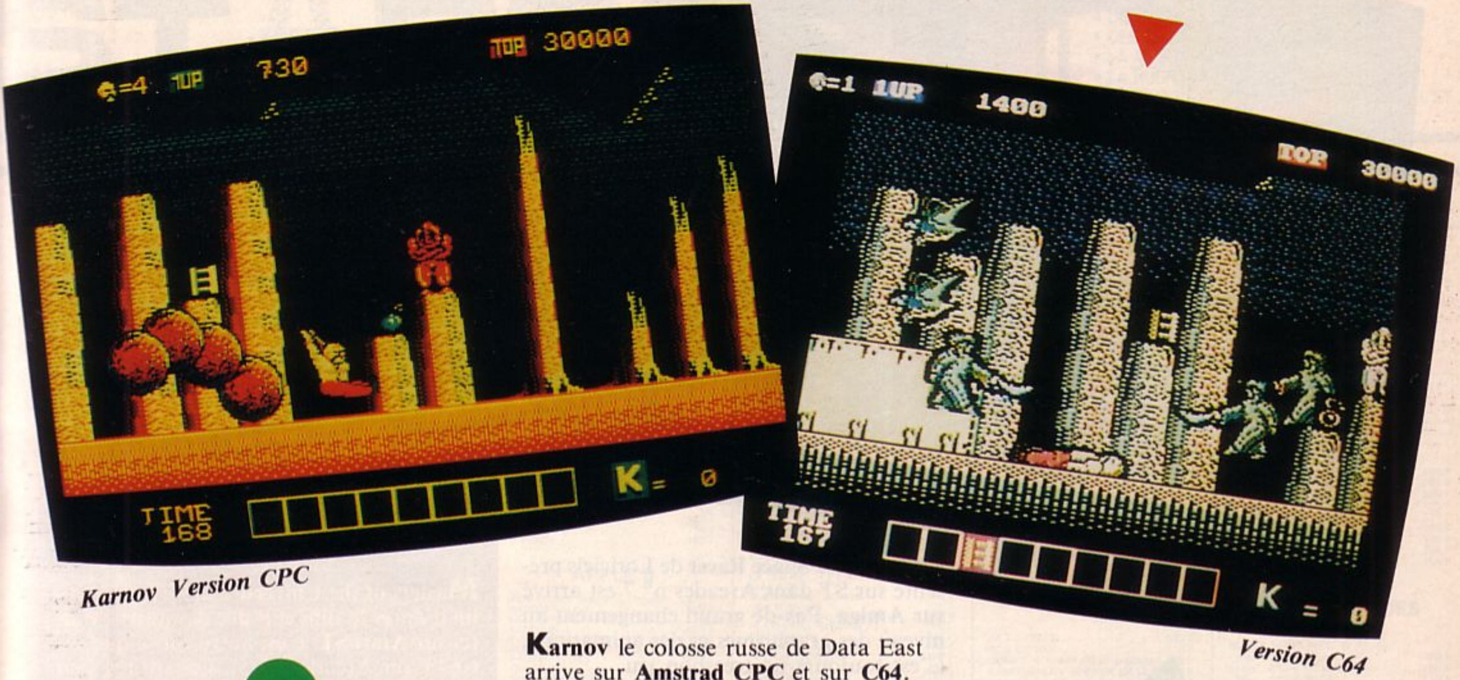
Ça roule sur **MSX**, les **Crazy Cars** de Titus. Testé dans Arcades n° 2, ce jeu a été adapté sans tirer parti de toutes les possibilités de la machine. Il est probable que les programmeurs aient été confrontés à un problème de vitesse, aussi les graphismes sont-ils assez tristes et le bruit du moteur lassant.

Le nec plus ultra des sous-marins soviétiques, le **Red October** approche silencieusement des mémoires de vos **CPC**. Nous vous présentions cette simulation aussi réussie qu'intéressante dans Arcades n° 3. Sur Amstrad CPC, il ne perd que peu d'éléments, surtout au niveau du graphisme et demeure un bon jeu.



Red October

Crazy Cars



Karnov Version CPC

Version C64

Ouvrez l'ban ! Vêtu de sa tenue de sauveur de l'humanité, armé du bouclier qui le rend presque invincible, **Captain America**, sous les ordres des programmeurs de Go ! arrive sur **Atari ST**. Toujours aussi fort mais... un jeu toujours aussi difficile à aborder ce qui lui ôte une grande part de son intérêt. Dommage, la réalisation ST est très sympa !

Karnov le colosse russe de Data East arrive sur **Amstrad CPC** et sur **C64**. Souvenez-vous de lui, nous avions tenté de suivre ses exploits en version Spectrum dans Arcades n° 8. Sur CPC, les graphismes ne sont pas beaucoup mieux que sur Spectrum. Alors, et sur C64 ? Eh bien non, même les animations sont mauvaises. Tout conte de fée... euh ! tout compte fait, c'est encore la version Spectrum qui est la plus acceptable.

Beyond the ice Palace de Elite est disponible sur **Spectrum**. Graphismes et animations sont corrects (il ne faut pas les comparer aux versions ST et CPC testées dans Arcades n° 8) et le jeu reste assez difficile, ce qui ménage un certain intérêt dans la progression.

Testé sur C64 dans Arcades n° 4, adaptation sur ST traitée dans le n° 8, voici maintenant la version **Spectrum** de **Buggy Boy**. Cette réalisation est véritablement réussie. En effet, malgré l'absence du son, le jeu est proche des précédentes versions. Tout y est : tunnel, rochers, drapeaux, etc. Un jeu qui va ravir les possesseurs de Spectrum.



Beyond the Ice Palace

Buggy Boy

Captain America



Masters of the Universe

Thunder Cats

Ok, c'est pas très original ! Ce n'est qu'une bataille navale. **Battle Ships** de Elite a été testé sur Amiga dans Arcades n° 8. Le voici sur **Atari ST**. On joue contre l'ordinateur ou à 2 joueurs. La séquence des tirs est la seule véritable animation de ce jeu très classique.

Ça y est ! Le **Space Racer** de Loriciels présenté sur ST dans Arcades n° 7 est arrivé sur **Amiga**. Pas de grand changement au niveau des graphismes et des animations. C'est toujours un très bon jeu.
Sur **PC** et Compatibles, le jeu est plus lent et subit les outrages du mode CGA : couleurs habituelles et dégradation de la finesse des graphismes. Pourquoi ne pas avoir développé une version EGA en plus de la CGA ?
Sur **Amstrad CPC**, une petite partie de l'écran est utilisée et il n'y a plus le choix entre les 3 décors. Avec le mode 1, les programmeurs ont choisi de faire un compromis très acceptable.
Quant au **Thomson**, ce n'est pas si mal mais réservé aux TO9+, MO6 et TO8 seulement...

Masters of the Universe adapté par Gremlin d'après le film et l'idée des jouets Mattel sur **Atari ST**, c'est autre chose que sur C64 (voir Arcades n° 5). Les sprites sont toujours un peu petits mais l'animation et les finitions graphiques sont soignées. Présentation avec voix digitalisée, bruitages. Pour les supporters de Heman.

Thunder Cats de Elite avait été testé dans Arcades n° 4. La version ST vient d'arriver avec sa musique dans le plus pur style d'Elite, de bonnes animations et un parcours qu'il n'est pas évident d'effectuer d'un bout à l'autre sans encombres. Une bonne adaptation du jeu d'arcades.

Version PC

Space Racer *Version CPC*

Battle Ships



LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

MINITEL
– 10 % SUR TOUS NOS PRODUITS !
3615 - Tapez CLUBTEL * STAR
- DES NOUVEAUTES CHAQUE JOUR SUR TOUTES MACHINES
- LES HITS-PARADES PAR ORDINATEUR
- DES LISTES DE TITRES SELECTIONNES
- DES PROMOTIONS A PRIX ECRASES
- LA MESSAGERIE
- LA RUBRIQUE INFORMATIONS
- PASSEZ VOS COMMANDES PAR MINITEL ET GAGNEZ **10 %** !!

STARSOFT - *S.A.R.L. au capital de 50.000 francs*

AMSTRAD

* NOUVEAUTES

* 6-PACK VOL. 3 (Dragon's Lair 1 et 2, Tuer n'est pas jouer, Ghost'n Goblins, Paperboy, Enduro Racer)	95 F	145 F
ADVENCED ART STUDIO		259 F
ADVENCED MUS. SYSTEM		325 F
ALBUM UBI	169 F	205 F
ARCADE ACTION (Barbarian, Renegade, Intern. Karaté, Supersprint, Rampage)	109 F	189 F
* ARCADE FORCE FOUR	99 F	215 F
ARKANOID 2	99 F	159 F
* ARTIC FOX	149 F	169 F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE		205 F
* BARD'S TALE	149 F	199 F
BLOOD VALLEY	115 F	159 F
BOB MORANE (Jung. ou Chevalerie ou S.F.)	235 F	239 F
BUBBLE BOBBLE	95 F	159 F
BUGGY BOY	85 F	145 F
CALIFORNIA GAMES	115 F	159 F
CHAIN REACTION	95 F	149 F
CHAMPIONSHIP SPRINT	99 F	159 F
CONSPIRATION	149 F	195 F
CORPORATION	105 F	159 F
CRASH GARRET		209 F
CRAZY CARS	129 F	165 F
* CYBERNOID	99 F	135 F
* DEFI AU TAROT		169 F
ENLIGHT. DRUID II	95 F	159 F
* E.X.I.T.	135 F	175 F
FER ET FLAMME		265 F
GABRIELLE	119 F	155 F
GAUNTLET II	115 F	165 F
GEE BEE AIR RALLY	105 F	159 F
GOLD HITS III	109 F	189 F
GOLDEN 7		135 F
* GUNSMOKE		149 F
HAN D'ISLANDE		199 F
HURLEMENTS		159 F
IKARI WARRIORS	99 F	129 F
* IMPOSSIBLE MISSION II		149 F
JINXTER		199 F
KARNOV	105 F	159 F
L'AFFAIRE SANTA FE		199 F
L'ANGE DE CRISTAL	139 F	215 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	135 F	175 F
* L'ARCHE DU CAPIT. BLOOD		235 F
L'ŒIL DE SET	135 F	175 F
LA CH. DE GROTEMBURG	125 F	159 F
* LA COLLECTION KONAMI (Mickie, Jail Break, G. Beret, Kung Fu, Shao L. Road, Nemesis, Hyper Sports, Ping-Pong, Jarnac, Yie Ar K.Fu)	99 F	189 F
LA GUERRE DES ETOILES	99 F	145 F
* LE JEU DU ROY	105 F	159 F
LE MAITRE DES AMES		175 F
LE MANGE-CAILLOUX	99 F	155 F
LA MARQUE JAUNE	265 F	265 F
LA PANTHERE ROSE	125 F	195 F
* LES GEANTS D'ARCADE	109 F	189 F
* LES GREMLINS	105 F	189 F
LES PASS. DU VENT I ou II	259 F	259 F
LES PRIVES	145 F	195 F
LES RIPOUX	109 F	169 F
M'ENFIN (G. Lagaffe)	135 F	175 F
MASQUE PLUS		175 F
* MINIPUT	109 F	169 F
NIGEL MANSELL	109 F	185 F
OUT RUN	105 F	159 F
OXPHAR		209 F
* PEGASUS	169 F	209 F
* PEUR SUR AMYTIVILLE	125 F	159 F
PIRATES		159 F
PLATOON	89 F	129 F
POWER PLAY	105 F	159 F
PREDATOR	109 F	159 F
PROFESSION DETECTIVE		249 F
QIN		259 F
QUAD	145 F	195 F
RAMPAGE	99 F	159 F
ROLLING THUNDER	109 F	159 F
SIDE ARMS	99 F	149 F
SPACE RACER	145 F	189 F
SPY VS SPY TRILOGY	109 F	169 F
SUPER HITS N° 2 (Océan)	119 F	165 F
SUPER STAR SOCCER	105 F	155 F
TEN GREAT GAMES II	115 F	
TETRIS	99 F	145 F
* THE ARCHON COLLECTION	149 F	199 F
* THE FURY	NC	NC
* THE HUNT OF RED OCTOBER	145 F	179 F
TOP 10 ELITE	99 F	149 F
TRESORS D'US GOLD	115 F	159 F
TRIVIAL POURSUIT 6000		285 F
TRIVIAL POURSUIT 3000	195 F	
FICHIER SUP. TP 3000	115 F	
TUER N'EST PAS JOUER	95 F	149 F
* V 2		165 F
VAMPIRE EMPIRE	125 F	195 F
* VENON STRIKES BACK	99 F	149 F
* VIXEN	109 F	169 F

ATARI ST

UTILITAIRES

ADVENCED ART STUDIO	245 F
BECKER TEXT	675 F
CALCO ou DATA ou TEXTOMAT	369 F
CALCOMAT PLUS	699 F
COMPILATEUR GFA BASIC	285 F
DEGAS ELITE	285 F
EMULATOR PC DITTO	785 F
FIRST WORD PLUS	995 F
GFA BASIC	385 F
INTERPRETEUR C	389 F
LATTICE C	895 F
LE REDACTEUR	475 F
MUSIC STUDIO	345 F
MUSIC CONSTRUCTION SET	279 F
PROFIMAT	425 F
SUPERBASE	849 F
SUPERBASE PRO	2.295 F

LIVRES

102 PROGRAMMES POUR ST	159 F
BIBLE DU 520 ST	199 F
BIEN DEBUTER AVEC LE ST	139 F
FLIGHT SIMULATOR CO-PILOT	150 F
GRAPHISME EN 3 D	179 F
GRAPHISME EN GFA	235 F
LE LIVRE DU GFA	199 F
LIVRE DU GEM GFA-ASS.	185 F
LIV. DU LECT. DE DISK ATARI	179 F
LIV. DU LECT. DE DISK + DISK	299 F
PEEKS ET POKES DU ST	139 F
PROGRAM. EN BASIC SUR ST	195 F
PROG. EN ASS. 68000 SUR ST	145 F
SOS BASIC GFA	145 F

JEUX

ALBUM EPIX	229 F
* AMERICAN POOL	115 F
* ARMAGEDON	NC
* B 24	NC
BALANCE OF POWER	215 F
BARD'S TALE	279 F
BATTLE SHIPS	149 F
BLACK LUMP	209 F
BLUE WAR 3	235 F
* BMX SIMULATOR	159 F
BOB MORANE (Jungle ou Chevalerie ou S.F.)	235 F
BOBO	259 F
BUBBLE GHOST	185 F
* BUGGY BOY	199 F
* CAPTAIN AMERICA	199 F
* CARRIER COMMAND	259 F
* CASINO ROULETTE	215 F
CHESS MASTER 2000	239 F
* COLONIAL CONQUEST	299 F
CRASH GARET	249 F
CRAZY CARS	229 F
DEFENDER OF THE CROWN	269 F
* DEFLECTOR	199 F
DEJA VU	299 F
DONJON MASTER	259 F
ENDURO RACER	189 F
* EXTENSOR	125 F
* FER ET FLAMME	299 F
FLIGHT SIMULATOR II	345 F
* FOUNDATIONS WASTE	239 F
GAMBLER	165 F
* GOLDRUNNER 2	199 F
* GOLDRUNNER 2 EXT. 2	65 F
GUNSHIP	245 F
HMS COBRA	235 F
IKARI WARRIORS	149 F
* IMPOSSIBLE MISSION II	335 F
* INDY 500	145 F
* INTERNATIONAL SOCCER	215 F
* IRON LORD	289 F
IZNOGOUD	245 F
* KING OF CHICAGO	NC
KNIGHTMARE	209 F
L'AFFAIRE	235 F
L'ANGE DE CR. (s. CRAFTON)	229 F
* L'ANNEAU DE ZENGARA	249 F
L'ARCHE DU CAP. BLOOD	285 F
* L'ŒIL DE SET	249 F
LA GUERRE DES ETOILES	199 F
* LE MAITRE DES AMES	249 F
* LEATHERNECK	205 F
LES PASS. DU VENT N° 1 ou 2	269 F
* LORD OF CONQUEST	199 F
MACH III	199 F
MANHATTAN DEALER	255 F
MANOIR DE MORTEVILLE	175 F
MASQUE PLUS	249 F
* MISSION GENOCIDE	125 F
* OBLITERATOR	269 F
* OUT RUN	199 F
* PEUR SUR AMYTIVILLE	259 F
PHANTASIE III	269 F
* PLAYHOUSE STRIPPOCKER	145 F
POWER STRUGGLE	159 F
PREDATOR	265 F
* QUESTRON II	NC
RAMPAGE	159 F
* RETURN TO GENESIS	215 F
ROLLING THUNDER	195 F
SAPIENS	195 F
SHADOWGATE	299 F
* SHILOH	NC
* SHUFFLEBOARD	115 F
SILENT SERVICE	215 F
* SINBAD	NC
SLAP FIGHT	215 F
SPACE QUEST II	269 F
SPACE RACER	199 F
SPITFIRE 40	255 F
* ST WARS	259 F
* STELLAR CRUSADE	NC
TETRIS	199 F
TEST DRIVE	265 F
* THE ENFORCER	145 F
THE HUNT OF RED OCTOBER	245 F
* TOP GUN	159 F
TRACKER	225 F
* TRANTOR	189 F
TRIVIAL POURSUIT	279 F
U.M.S.	265 F
UNINVITED	255 F
VAMPIRE EMPIRE	215 F
* VIXEN	NC
* VOYAGE AU CENT. DE LA TERRE	235 F
VOYAGER 10	285 F
WAR GAMES CONST. SET	199 F
WARHAWK	125 F
* WARSHIP	NC
WESTERN GAMES	265 F
XENON	215 F
* ZOMBI	199 F

APPLE II

ADV FLIGHT SIMUL (C. Yeager)	365 F
BARD'S TALE II	409 F
COLONIAL FOLD MAP	NC
ECHELON	455 F
F-15 STRIKE EAGLE	349 F
FLIGHT SIMULATOR II	465 F
PANZER STRIKE	319 F
QUESTRON II	NC
SONS OF LIBERTY	349 F
ULTIMA V	549 F

APPLE GS

DEFENDER OF THE CROWN	NC
KING OF CHICAGO	NC
MEAN 18	425 F
QUESTRON II	NC
S.D.I.	NC
SINBAD	NC

MACINTOSH

BALANCE OF POWER	325 F
DEFENDER OF THE CROWN	315 F
DEJA VU	335 F
FLIGHT SIMULATOR	545 F
KING OF CHICAGO	585
S.D.I.	NC

COMMODORE

6-PACK VOL. 3	105 F	169 F
APOLLO 18	125 F	189 F
ARKANOID 2	99 F	149 F
ARTIC FOX	109 F	175 F
BARD'S TALE I	109 F	275 F
BARD'S TALE II		275 F
BARD'S TALE III		199 F
BLACK LAMP	105 F	149 F
CHUCK YEAGER	125 F	199 F
CORPORATION	99 F	159 F
CYBERNOID	99 F	149 F
DARK CASTLE		315 F
DEFENDER OF THE CROWN	129 F	149 F
DEJA VU		165 F
GEE BEE AIR RALLY	99 F	159 F
I.O.	105 F	149 F
IKARI WARRIOS	99 F	159 F
KING OF CHICAGO		NC
LA COLLECTION KONAMI	99 F	189 F
LORD OF CONQUEST	125 F	185 F
MAGNETRON	99 F	149 F
MICROMUND		169 F
MORPHEUS	159 F	189 F
NIGEL MANSELL	109 F	169 F
NIMITZ	109 F	169 F
PACLAND	105 F	145 F
PANZER STRIKE		299 F
PATTON ET ROMMEL		NC
PEGASUS	115 F	169 F
POWER AT SEE	169 F	169 F
QUESTRON II		199 F
RAMPAGE	109 F	175 F
ROCKET RANGERS		NC
S.D.I.		NC
SAMOURAI WARRIOR	99 F	149 F
SINBAD		NC
SKYFOX II		175 F
SONS OF LIBERTY		199 F
TETRIS	99 F	165 F
THE FURY	NC	NC
THE THREE STOOGES		NC
THE TRAIN	115 F	165 F
TOP 10 ELITE	99 F	135 F
VENON STRIKES BACK	99 F	149 F
VIXEN	NC	NC
VOYAGER		159 F
ZOMBI		175 F

AMIGA

BARD'S TALE II	249 F
BARBARIAN (Palace)	179 F
BATTLE SHIPS	199 F
BMX SIMULATION	169 F
BUBBLE GHOST	259 F
CAPONE	339 F
CRASH GARET	365 F
CRAZY CARS	259 F
CRISTAL HAMMER	169 F
DEFENDER OF THE CROWN	299 F
DELUXE PAINT II	765 F
DONJON MASTER	NC
FERRARI FORMULA ONE	259 F
FORTRESS UNDERGROUND	195 F
GARRISON	275 F
GAUNTLET	275 F
GEE BEE AIR RALLY	215 F
INDY 500	155 F
INTERCEPTOR	249 F
JET	399 F
KING OF CHICAGO	325 F
L'ARCHE DU CAP. BLOOD	365 F
LA GUERRE DES ETOILES	219 F
MACH III	219 F
MANHATTAN DEALER	259 F
OBLITERATOR	275 F
PASSAGERS DU VENT N° 1 + 2	319 F
PLAYHOUSE STRIPPOCKER	155 F
POWER PLAY	209 F
RETURN TO ATLANTIS	199 F
ROCKET RANGERS	299 F
SARGON III	345 F
SKY-FOX II	199 F
SPACE RACER	199 F
STELLAR CONFLICT	355 F
STRIKE FORCE HARRIER	269 F
TETRIS	199 F
THE ENFORCER	155 F
THE THREE STOOGES	299 F
THEXDER	295 F
VAMPIRE EMPIRE	265 F
VIXEN	NC
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE	249 F
WIZBALL	265 F

IBM PC ET COMPATIBLES
PC 1512

§ : existent en 5''1/4 et en 3''1/2

ARMAGEDON	NC
§ ARTIC FOX	NC
BALANCE OF POWER (5''1/4)	259 F
§ BALANCE OF POWER (3'' 1/2)	355 F
§ BARD'S TALE	279 F
BOBO	259 F
§ CHESS MASTER 2000	295 F
§ CHUCK YEAGER	329 F
CHUCK YEAGER	295 F
§ CRASH GARRET	305 F
§ DEFENDER OF THE CROWN	299 F
DEFI AU TAROT	199 F
§ DESTROYER	199 F
DETECTIVE	NC
DIEUX DE LA MER	259 F
FALCON	385 F
§ GUNSHIP	259 F
IKARI WARRIOS	199 F
§ IMPOSSIBLE MISSION II	335 F
IMPOSSIBLE MISSION II	215 F
§ INDOOR SPORTS	265 F
§ JET	399 F
KING OF CHICAGO	NC
§ LE MAITRE DES AMES	249 F
LES PASS. DU VENT N° 1 ou 2	269 F
LORD OF CONQUEST	169 F
§ MACH III	215 F
§ MANHATTAN DEALER	239 F
§ MASQUE PLUS	265 F
MEGAWATT	245 F
PEGASUS	249 F
PHANTASIE III	295 F
§ RINGS OF ZILFIN	295 F
§ ROADWAR 2000	299 F
SINBAD	NC
SKY-FOX II	249 F
SONS OF LIBERTY	NC
SPACE QUEST II	219 F
§ SPACE RACER	199 F
STRIKE FORCE HARRIER	269 F
THE ENFORCER	145 F
§ ULTIMA IV	245 F
U.M.S.	245 F
VIXEN	NC
VOYAGE AU CENT. DE LA TERRE	235 F
WAR GAMES CONST. SET	NC
§ ZOMBI	249 F

MSX

CRAZY CARS	249 F
ELITE	115 F
FORMULE ONE SPIRIT	209 F
GUNSMOKE	99 F
INDIANA JONES	99 F
KNIGHTMARE	169 F
NEMESIS II	195 F
PENGUIN ADVENTURE	169 F
ROAD FIGHTER	169 F
SALAMANDER	229 F
SKY JAGUAR	169 F
SOCCER (football)	169 F
STARBUSTERS	119 F
SUPER COBRA	189 F
TERRAMEX	99 F
THE GOONIES	169 F
THE HUNT OF RED OCTOBER	145 F
THE MAZE OF GALIOUS	169 F
TREASURE OF USAS (MSX 2)	229 F
TUER N'EST PAS JOUER	99 F
VAMPIRE KILLER (MSX 2)	179 F

PCW

ACT 1 (9512)	639 F
BOB WINNER	219 F
COMPT. ALIENOR (8512 et 8256)	799 F
COMPTABILITE ALIENOR (9512)	855 F
DAMOCLES (9512)	1.395 F
LOCOSCRIPT 2	349 F
MULTIPLAN (utilitaire)	495 F
ORPHEE	229 F
PAWN	225 F
RUBIS (logiciel de gest. en franç.)	499 F
STRIKE FORCE HARRIER	149 F
TETRIS	199 F
TOMAHAWK	149 F
TOP SECRET	229 F
TRIVIAL POURSUIT	199 F
TUER N'EST PAS JOUER	155 F

ATARI 800

COLONIAL CONQUEST		325 F
COLONIAL FOLD MAP		NC
CONFLICT IN VIETNAM	129 F	
CRUSADE IN EUROPE	155 F	199 F
DRUID	99 F	149 F
GAUNTLET	89 F	129 F
PHANTASIE II		239 F
SILENT SERVICE	95 F	145 F
SONS OF LIBERTY		285 F
SPY VS SPY III	105 F	155 F
TUER N'EST PAS JOUER	99 F	145 F
PAWN ou G. OF THIEVES		199 F
WAR GAME CONST. SET		215 F
WINTER OLYMPIADE	115 F	

CONTACTEZ-NOUS POUR CONNAITRE LES NOUVEAUTES ET LES AUTRES TITRES

SEGA

ACCELERATEUR SEGA	165 F
KONIX SPEED-KING SEGA avec bouton autofire	189 F
LUNETTES 3D SEGA	650 F

AFTERBURNER	285 F
FANTASY-ZONE II	285 F
GANSTER TOWN	209 F
GLOBAL DEFENSE	225 F
GREAT GOLF	229 F
MISSILE DEFENSE 3D	235 F
WONDERBOY	195 F
ZAXXON 3D	285 F
ZILLION	195 F

PERIPHERIQUES

BOITES RANG. DISQ. SERRURE :	
- pour 40 DK 3'' et 3''1/2	100 F
- pour 80 DK 3'' et 3''1/2	150 F
- pour 50 DK 5''1/4	110 F
- pour 100 DK 5''1/4	165 F
CABLE MAGNETO 464/6128	55 F
DISQUETTES VIERGES : - 3''	250 F
- 3''1/2	155 F
- 5''1/4	95 F
DOUBL. DE JOYSTICK CPC (en V)	90 F
HOUSSES : - 464 ou 6128	115 F
- 8256 ou PCW 1512	189 F
- 520 ST	149 F
- 1040 ST	189 F
RALLONGE ALIM. VIDEO 464	100 F
RUBAN IMPRIMANTE PCW	85 F
SPECTRUM INTERFACE	50 F
TAPIS SOURIS	75 F

MANETTES

GUN-SHOT 1 (nouveau !)	59 F
QUICK-SHOT II	79 F
QUICK-SHOT II +	120 F
QUICK-SHOT II TURBO	139 F
PROFESSIONAL STANDARD	145 F
SPEED KING	119 F
SUPER PROFESSIONAL	145 F
SUPER PRO. TRANSPARENT	149 F
SWITCH JOY I (Tir rafale)	89 F
SWITCH JOY II	79 F
SWITCH JOY DOUBLE-PRISE	100 F

THOMSON

20 MILLIONS DE DOLLARS	129 F	(tous)	169 F	(tous)
BOB WINNER	155 F	(6 8)	215 F	(6 8 9+)
DEFI AU TAROT			195 F	
ENDURO RACER	149 F	(tous)	199 F	(8 9 9+)
GAME OVER	155 F	(tous)	209 F	(8 9 9+)
GOLDEN 7			145 F	
GRAND PRIX 500	169 F	(6 8)	199 F	(6 8 9+)
JUNGLE HERO	129 F	(tous)	169 F	(tous)
KUNG FU	109 F	(tous)	139 F	(tous)
LA MARQUE JAUNE	259 F	(5 6)	295 F	(8 9 9+)
LES CAVERNES DE THENEBE	109 F	(tous)	139 F	(tous)
MACH III	139 F	(6 8)	219 F	(6 8 9+)
MALETTE CREATION		ROM	579 F	(7 8 9 9+)
MALETTE COMMUNICATION			665 F	(8 9 9+)
OXPHAR	145 F	(5 6)	199 F	(8 9 9+)
QUAD	169 F	(6 8)	209 F	(6 8 9+)
STONE ZONE	109 F	(tous)	139 F	(tous)
SLAP FIGHT	155 F	(tous)	209 F	(8 9 9+)
SPACE RACER	149 F	(6 8)	199 F	(6 8 9+)
WIZZBALL	149 F	(tous)	199 F	(8 9 9+)

58, rue des Camélias - 94140 ALFORTVILLE
Téléphone : 43.96.57.84 - 43.96.57.83

Vente par correspondance uniquement
Notre catalogue sur simple demande

COMMANDEZ PAR MINITEL
3615 - Tapez CLUBTEL * STAR
Nouveautés, Hit-parade, Promotions, Commandes

Note : la parution de certains titres est prévue pour le courant du mois, nous ne nous tenons pas pour responsable d'un retard de parution.

SUR MINITEL : DÈS TITRES SUR SPECTRUM, ATARI 2600, DES ACCESSOIRES, ETC.

BON DE COMMANDE *(Libellé en Lettres Majuscules) à retourner à :*

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
EXPORT DOM-TOM - Envoi recommandé par avion					+ 50 F
		Frais de Port			15 F
		C. R.			
		TOTAL			

STARSOFT
58, rue des Camélias
94140 ALFORTVILLE
Tél. : 43.96.57.84 - 43.96.57.83

ARCADES 06/88

NOM ____________________
Prénom ____________________
Adresse ____________________
Ville ____________________
Code postal __________ Tél. __________

MODE DE RÈGLEMENT
Chèque ☐ Mandat-Poste ☐
Contre-Remboursement + **20 F** ☐
(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

Payez par Carte Bancaire
|_|_|_|_|•|_|_|_|_|•|_|_|_|_|•|_|_|_|_|•|_|_|_|
Date d'Expiration ..../....   Signature :

EXPORT : paiement par mandat international UNIQUEMENT.

INFOMEDIA : L'AVANT-GARDE OU L'ECOLOGIE ?



(à gauche) Marc FAJAL, gérant et créateur de la société Infomédia (juillet 1986)
(à droite) Michel CENTELLES, directeur commercial. Il a rejoint l'équipe en février 1988.

Juillet 1986. Une petite révolution se prépare. Un groupe de 5 passionnés d'informatique décide de sortir un nouveau canard. Révolution ? Kes Ky nous raconte çui là ? Des canards d'informatique, y'en a déjà beaucoup ! Stop ! Ce canard est différent des autres parce qu'il est magnétique…



(de gauche à droite) Hervé HUBERT (programmeur sur ATARI ST, a fait ses premières armes sur APPLE II et AMSTRAD, son surnom dans le milieu est VEGA). Jean Marc GRIGNON et Jean-Marc CAZALE (programmeur sur AMIGA rarement de bonne humeur, ne jure que par COMMODORE depuis la naissance du C64, ne lui parler d'ATARI sous aucun prétexte).



(à gauche) Cécile FAJAL. (à droite) Françoise CENTELLES. En vrac : secrétariat, comptabilité, duplication, emballage, rédaction, correction de fotes d'autografe et autres menus travaux. Qui a dit qu'il n'y avait pas de femmes dans la micro ?

Bon d'accord, c'est pas vraiment une révolution parce que les Américains connaissent la chose depuis longtemps ! Demandez aux croqueurs de pommes en particulier. Enfin, en France, on n'est pas trop habitué et l'initiative paraît excellente. L'idée, c'est Marc Fajal qui l'a eue. Et il est parti de rien, car les banques ne croyaient pas à son projet révolutionnaire. C'est bien connu, les banquiers ça craint l'eau et ces braves gens ne veulent pas se mouiller. Heureusement, il y a l'ANVAR qui offre 43000 F d'aide à la création de l'entreprise. Banco ! Marc Fajal prend le risque de tout investir dans la pub qui passera dans des canards... en papier, ceux-là ! Floopy est né. Le logo est un canard à lunettes bien sympathique. Il propose aux utilisateurs de Commodore C64 deux disquettes vendues au prix de 38 F. La première contient tout ce qu'on peut trouver dans un magazine classique : éditorial, actualités, courrier des lecteurs et, bien entendu, des programmes. Pas besoin cette fois de saisir les listings : ils sont directement exploitables. Quant à la seconde disquette, elle sert de support à la pub !

Marc Fajal est parti de rien, car les banques ne croyaient pas à son projet révolutionnaire.

Le succès ne se fait pas attendre et un millier d'abonnés apportent leur soutien à la formule. Dès lors, plus rien n'arrêtera l'appétit de l'équipe de Marc Fajal. Après le C64, c'est un magazine sur Amstrad CPC qui verra le jour : 38 F sur cassette et 59 F sur disquette. La seconde face de la disquette contient des démonstrations de programmes commercialisés. L'idée s'ancre de plus en plus dans l'esprit des utilisateurs. Pourtant, Floopy reste difficile à trouver. Pas question de recevoir un numéro de commission paritaire et de pouvoir être diffusé par les NMPP. Seuls les revendeurs permettront aux utilisateurs non abonnés de découvrir les secrets du canard digital.
Conscients des limitations de la formule, les responsables d'Infomédia élargissent leur champ d'activité. Une boutique est ouverte à Perpignan car oui, c'est là-bas, en terre occitane qu'est implantée l'équipe de 5 personnes qui forment l'entreprise. Face à la concurrence des grandes surfaces (Auchan, Nasa, etc.), Allo Micro offre la qualité du service, mais devra souffrir de la politique contestable des fabricants qui consiste à ne livrer les machines qu'en petite quantité alors que la demande est forte à Noël.

Floopy continue à faire des petits (tiens donc ?) et les possesseurs de ST et d'Amiga vont grossir les rangs des utilisateurs de cette nouvelle presse. Pourtant, malgré l'aspect novateur du produit, le monde informatique ne semble pas prêt à accueillir ce genre de média. C'est surtout la distribution qui est la plus réticente.
Chez Infomédia, on fait tout, y compris la duplication des disquettes et la mise en pochettes. L'objectif visé par l'équipe de Marc Fajal est d'atteindre 20 000 exemplaires par mois, toutes machines confondues. En attendant, les 5 salariés de l'entreprise ont trouvé une autre activité : la création et l'édition de logiciels. Un domaine où ils partent du bon pied puisque leur premier titre porte le nom d'Explora...



(de gauche à droite et de haut en bas)
Marc FAJAL - Michel CENTELLES - Jean-Marc CAZALE - Fabien BEGOM - Hervé HUBERT - Jean-Marc GRIGNON - Françoise CENTELLES - Patrick DE MOZAS - Cécile FAJAL



EXPLORER LE TEMPS : UN TRAVAIL D'EQUIPE

C'est une machine à explorer le temps à plusieurs places, qui nous a été présentée par Infomédia. Si Explora (voir notre banc d'essai) semblait n'avoir qu'un seul siège, ils ont été nombreux à s'asseoir dedans ! Ils, ce sont les créateurs de ce voyage dans le temps : une équipe sympa et compétente qui est loin d'oublier l'aventure vécue avec Explora.

Marc FAJAL dans sa voiture de fonction. Soyez nombreux à acheter EXPLORA, le radiateur menace d'exploser d'une minute à l'autre.

Quand l'envie de créer un bon logiciel de jeu vous caresse l'esprit et les doigts, il est assez difficile de résister à la tentation et de ne pas se plonger dans l'écriture d'un scénario. L'idée du jeu est partie d'Eureka, une aventure en vogue il y a près de 4 ans. A l'époque, Marc Fajal, gérant et fondateur d'Infomédia et Michel Centelles, directeur commercial qui a rejoint l'équipe en 1988, ont passé des nuits entières au téléphone afin de résoudre l'énigme. Le même principe d'espace-temps est repris avec le désir de faire un jeu de rêve permettant de gagner un voyage de rêve. (Un jeu concours est organisé autour d'Explora avec, pour 1er prix, un voyage d'une semaine pour 2 personnes en Egypte). Patrick de Mozas et Fabien Begom se mettent à l'écriture du scénario, puis chaque membre de l'équipe apporte sa petite idée, ce qui contribue à faire l'originalité du jeu.
Ayant entre les mains *"quelque chose de solide"*, il n'y avait plus qu'à se mettre au travail. Infomédia serait l'éditeur et la diffusion allait être confiée, par contrat, à 16/32. Premier pari : finir à la date prévue, le 1er mai 1988. Le logiciel devrait alors être fin prêt, en 3 langues et sur 2 machines : ST et Amiga. L'engagement portait sur 8000 exemplaires. Fort de toutes ces assurances, on se met au travail et on bosse d'arrache-pied de nuit comme de jour. On est au mois de décembre 1987 et les premiers dessins sont mis en chantier en janvier. A raison de 6 à 8 heures de travail sur chaque dessin...

Fabien Begom s'occupe des graphismes ; il a 20 ans et fait les Beaux Arts à Perpignan. Il travaille comme pigiste pour Infomédia, ne faisant pas partie de l'équipe de salariés de l'entreprise. C'est aussi le cas de Jean-Marc Grignon, 25 ans, qui s'occupe de la partie musicale et du packaging. Il a plusieurs cordes à... sa guitare, mêlant ses talents de dessinateur et de musicien !
La programmation est l'œuvre de Jean-Marc Cazale, 25 ans, qui a travaillé en C sur l'Amiga, ne laissant en tout et pour tout que 5 Ko de libres ! L'autre programmeur s'appelle Hervé Hubert. Il a 30 ans, a fait ses débuts sur Apple II puis sur Amstrad et se voit confier l'écriture du jeu sur ST. Un savant mélange de GFA BASIC et d'Assembleur viendra à bout du problème. Pour tous les deux, une même angoisse : faire tenir sur 4 disquettes ce qui, à l'origine, devait rentrer dans 6 ! Un sacré sport ! Les limitations essentielles sont dues au 520. A cause de lui, il a fallu supprimer les bruitages. Salariés d'Infomédia, les programmeurs perçoivent également un intéressement sur les ventes.

Le résultat est assez spectaculaire : l'aventure est intéressante (et ne concerne pas que les seuls spécialistes) et les graphismes sont extrêmement soignés. Le joueur en a pour son argent car, pour 390 F, il reçoit 4 disquettes qui contiennent en fait 3 aventures. Pour arriver à ce rapport qualité-prix, il a fallu tout faire soi-même, y compris la mise en boîte et la duplication. Si celle-ci avait été confiée à un industriel, on aurait largement dépassé les 390 F prévus ! Pour dupliquer, 8 Atari 1040 ont été mis en batterie et 2 520 ST ont servi à tester chaque disquette dupliquée. Pendant ce temps, 3 Amiga équipés d'un double drive accomplissaient la même tâche. On imagine le boulot ! En fait, tout le monde s'y est mis dans une ambiance des plus sympas !
Et maintenant ? Il ne reste plus qu'à attendre et à récolter les fruits de ce travail, tout en envisageant la possible naissance d'un Explora 2... ◆

UN GENTILHOMME A VERSAILLES

Peut-être qu'il aurait aimé vivre au siècle du Roi Soleil... Peut-être qu'il aurait aimé arpenter les jardins merveilleux du château de Versailles... Peut-être qu'il aurait aimé rencontrer gentilshommes et courtisanes... Peut-être... Il, c'est Raymond Zehnter.



LOUVOIS
COLBERT
Le grand vivrier
On l'a surnommé de l'armée ?
Quelle agitation autour de vous ! C'est que vous intervenez en pleine confrontation entre les partisans de Colbert et ceux de Louvois. On vous prend à parti 5 fois : Qui de Colbert ou de Louvois est concerné par chaque affirmation ? Répondez par C ou L.

Bien de notre époque, bien dans notre époque, il occupe un poste d'enseignant au collège Le Racinay à Rambouillet. Il nous offre Versailles Story.

Quand il ne fait pas plancher ses élèves en français et en histoire-géo, ce prof bien sympathique se passionne aussi pour l'informatique, une technique découverte il y a 5 ans, grâce à son fils qui avait suivi un stage d'initiation. Dès lors, les choses vont aller très vite. Le père et le fils achètent un ORIC-1 et se lancent dans la programmation. Le plan Informatique pour Tous de l'Education nationale, n'existe pas encore et déjà, Raymond Zehnter introduit l'ordinateur dans sa classe. Les logiciels ? Il les crée lui-même, des éducatifs de maths et de français. Au vu du succès remporté, quelques collègues se laissent convaincre et suivent un cours où ils découvrent les rudiments du BASIC. Quelques Oric supplémentaires font alors leur apparition dans les locaux du collège.



Son premier contact avec l'édition se fera avec Ere Informatique pour un logiciel baptisé Micro Sapiens. A l'époque, ce ne fut pas un gros succès et Raymond Zehnter continuait sa route en se formant sur l'Assembleur 6809 qu'il devait maîtriser rapidement.

Pensant à la source extraordinaire représentée par l'histoire, l'idée lui vient de bricoler un jeu d'aventures ayant pour cadre le château de Versailles.

L'étape suivante allait passer par l'achat d'un Amstrad. Pensant à la source extraordinaire représentée par l'histoire, l'idée lui vient de bricoler (c'est le mot qu'il emploie) un jeu d'aventures ayant pour cadre le château de Versailles. On y ferait référence à l'histoire et, pour une fois, personnages et objets ne seraient pas pris au hasard. Très vite, l'ébauche du thème suit son chemin. Le but du joueur sera de devenir gentilhomme et ensuite, de rencontrer le roi. Une documentation volumineuse est amassée.

Avant de continuer à travailler sur son projet, Raymond Zehnter propose à FIL une maquette de ce qui devait devenir Versailles Story. Quelques semaines plus tard, on lui réclamait un scénario complet. Ne voulant pas travailler seul, il se retrouve entouré d'une équipe, à la fois scénariste et graphiste. Les images du jeu, il les réalise à partir de photos digitalisées puis retravaillées. Un graphiste professionnel complète l'ouvrage. Le développement se fait en parallèle, sur Atari ST et PC.
Comme à tout produit bien fini, il ne reste plus qu'à intégrer une musique au logiciel. C'est Charles Callet qui est chargé de la partie artistique. Et voilà, le produit est prêt !

Déjà, on envisage la suite... Du premier acte, qui fera vivre le joueur au siècle de Louis XV jusqu'à la Révolution, l'humour sera omniprésent. Mais cette fois, l'auteur ne se chargera pas des graphismes et mettra toute son énergie dans le scénario.
Interrogé sur ses autres passions, Raymond Zehnter avoue son intérêt pour tous les jeux de mots, tel le Scrabble. Il déborde d'imagination et est en veille obsessionnelle sur la création. Quant à son fils, tout en préparant un DEUG, il programme depuis un an sur Atari ST et travaille sur un simulateur de vol. Rien que ça !
A 47 ans, Raymond Zehnter donne un bel exemple de dynamisme, d'esprit créatif et fait preuve d'une grande faculté d'adaptation. Contrairement à d'autres informaticiens, il a compris que maintenant, il y a tout intérêt à travailler en équipe, chacun apportant aux autres ses talents dans un domaine. ◆



COCO

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ✆ 45.01.67.28
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ✆ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ✆ 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

AMSTRAD CPC K7

COMPILATIONS :	C/D
LES GREMLINS	110/165
COLLECTION KONAMI	110/180
TOP TEN COLLECTION	99/145
10 GREAT GAMES 2	110/190
ARCADE ACTION	110/180
LES GEANTS D'ARCADE	110/190
GOLD HITS N.3	110/190
GAME SET & MATCH	129/169
MAGNIFICIENT 7	110/159
IMAGINE ARCADE HITS	110/159
ALL STAR HITS N.2	110/159
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110/169
ALBUM EPYX	110/180
LIVE AMMO	110/169
HIT PACK	95/145
HIT PACK 2	95/145
HIT PACK TRIO	95/145
6 PACK VOL.2	95/145
6 PACK VOL.3	95/145
ARKANOID 2	89/145
A.T.F.	95/145
BLOOD VALLEY	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT	95/145
BASKET MASTER	89/145
BUGGY BOY	95/145
CONSPIRATION	145/185
CRAZY CARS	129/159
COMBAT SCHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DARK SCEPTRE	95/145
ENDURO RACER	89/139
GUNSMOKE	95/145
GOTHIK	95/145
GABRIELLE	139/175
G.B. AIR RALLY	95/145
GUILD OF THIEVES	/195
GALACTIC GAME	95/145
GUADALCANAL	95/145
GRYZOR	89/139
GAUNTLET 2	95/145
HURLEMENTS	/195
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
INTERNATIONAL KARATE +	95/145
LA PANTHERE ROSE	99/149
L'ANNEAU DE ZENGARA	145/189
LA CHOSE DE GROTEMBURG	135/175
LA MARQUE JAUNE	245/245
L'ANGE DE CRISTAL	145/195
L'OEIL DE SETE	145/185
MACH 3	129/179
MATCH DAY 2	89/149
NORTHSTAR	95/145
NIGEL MANSELL GRAND PRIX	95/145
OUT RUN	89/145
PIRATES	/179
PREDATOR	89/145
PLATOON	89/145
PROFESSION DETECTIVE	/225
QIN	/245
RAMPAGE	95/145
ROLLING THUNDER	95/145
RASTAN SAGA	89/139
RYGAR	89/139
ROAD RUNNER	89/139
SPACE RACER	145/195
SPY VS SPY TRILOGY	95/145
SUPER HANG ON	95/145
SUPERSTARS SOCCER	95/145
STAR WARS	95/145
SIDE ARMS	89/145
SUPER SPRINT	89/145
SILENT SERVICE	90/139
STARGLIDER	145/195
THE HUNT FOR RED OCTOBER	145/195
TARGET RENEGADE	89/145
TETRIS	95/145
THUNDERCATS	89/139
TRANTOR	89/139
VENOM STRIKE BACK	95/145
WONDERBOY	89/139

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C/D
COLLECTION KONAMI	110/189
ARCADE ACTION	110/180
LES GEANTS D'ARCADE	110/190
TOP TEN COLLECTION	99/145
GAME, SET & MATCH	129/179
LES TRESORS DE U'S GOLD	115/179
MAGNIFICIENT 7	110/169
ALBUM EPYX	99/149
HIT PACK	89/139
HIT PACK 2	89/139
HIT PACK TRIO	89/139
6 PACK VOL. 2	89/139
6 PACK VOL. 3	89/139
POWER CARTRIDGE	470 K
4TH INCHES	95/145
ARKANOID 2	95/145
A.T.F.	89/139
APOLLO 18	95/145
AIRBONE RANGER	145/195
BLACK LAMP	95/169
BIVOUAC	189/189
BARD'S TALES	/195
BARD'S TALE 2	/245
BASKET MASTER	89/145
BUGGY BOY	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
CORPORATION	95/145
CHAMPIONSHIP SPRINT	120/169
CHESSMASTER 2000	120/195
CHUCK YEAKER FLIGHT ADV.	99/189
COMBAT SHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DEFENDER OF THE CROWN	130/145
FRIGHTMARE	95/145
FLIGHT SIMULATOR II. N. FR	490/590
G.B. AIR RALLY	95/145
GRYZOR	95/145
GETTYSBURG	/390
GUADALCANAL	95/145
GUNSHIP	139/189
GAUNTLET 2	95/145
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
IMPACT	120/169
ICE HOCKEY	110/169
KNIGHT GAMES 2	95/145
LORD OF CONQUEST	99/169
LAST NINJA	99/145
MINI PUT	120/169
MATCH DAY 2	95/145
OUT RUN	95/145
PANZER STRIKE	/490
PAC LAND	95/145
PREDATOR	95/145
POWER AT SEA	/169
PLATOON	89/145
PROJECT STEATH FIGHTER	145/195
PROHIBITION	175/175
P.H.M. PEGASUS	120/165
PIRATES	145/185
ROADWARS	/160
ROLLING THUNDER	95/145
RASTAN SAGA	95/145
SUPER HANG ON	95/145
SAMURAI WARRIOR	95/145
SKATE OR DIE	99/159
SPY VS SPY TRILOGY	95/169
SKYFOX 2	99/149
STRIKE FLEET	/180
SUPER STAR SOCCER	95/180
STAR WARS	95/145
SIDE ARMS	89/145
SUPER SPRINT	85/135
SILENT SERVICE	120/149
TARGET RENEGADE	95/145
THE TRAIN	99/149
TETRIS	95/145
TEST DRIVE	99/149
THE HUNT FOR RED OCTOBER	169/219
WORLD TOUR GOLF	120/190
WARGAME CONSTRUCTION SET	/240
WORLD CLASS LEARDERBOARD	95/145

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
LES GEANTS D'ARCADE	120
TOP 10 COLLECTION	120
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110
GAME, SET & MATCH	129
MAGNIFICIENT 7	110
HIT PACK	95
HIT PACK 2	95
HIT PACK TRIO	95
6 PACK VOL.2	95
ARKANOID 2	95
A.T.F.	95
BASKET MASTER	95
CRAZY CARS	140
CHAMPIONSHIP SPRINT	95
CALIFORNIA GAMES	95
COMBAT SHOOL	89
ENDURO RACER	95
F 15 STRIKE EAGLE	120
GUNSMOKE	95
G.B. AIR RALLY	120
GAUNTLET 2	95
GRYZOR	89
GUNSHIP	120
HIGH FRONTIER	95
IKARI WARRIOR	95
KARNOV	95
MATCH DAY 2	89
NORTHSTAR	95
NIGELL MANSELL	95
OUT RUN	95
PREDATOR	95
P.H.M. PEGASUS	95
PLATOON	89
ROADWAR	95
ROLLING THUNDER	89
RAMPAGE	95
RASTAN SAGA	95
RYGAR	89
RENEGADE	85
ROAD RUNNER	95
SIDE ARMS	95
SUPER HANG ON	95
SUPER SPRINT	95
SILENT SERVICE	120
TARGET RENEGADE	95
TRANTOR	95
WORLD CLASS LEADERBOARD	85

ATARI XL/XE

	C/D
ACE OF ACES	99/149
ARKANOID	95/145
BASIL DETECTIVE	110/160
COLONIAL CONQUEST	/390
CRUSADE IN EUROPE	120/169
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DRUID	120/169
GAUNTLET	95/145
ENCOUNTER	120/169
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
GUILD OF THIEVES	/210
GREEN BERET	95/...
KAMPFGRUPE	/390
KNIGHT ORC	189/195
LEADER BOARD	95/145
MIG ALLEY ACE	120/169
MIRAX FORCE	110/169
NATO COMMANDER	120/...
PIRATES OF THE BARBARY COAST	/149
SONS OF LIBERTY	/490
SPY VS SPY 2	89/...
SPY VS SPY 3	120/180
SPITFIRE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	95/145
TUER N'EST PAS JOUER	110/169
THE PAWN	/199
TOMAHAWK	110/169
WARGAME CONSTRUCTION SET	/290
WINTER OLYMPIADE 88	120/...

PC 1512 & COMPATIBLES

ALBUM EPYX	195
ACE 2	195
ARKANOID	190
ANNALS OF ROME	290
ANCIENT ART OF WAR	290
ANCIENT ART OF WAR AT SEA	290
BOBO	290
B24	490
BED LAM	225
BRUCE LEE	175
BOULDERDASH 2	145
BLUEBERRY	245
CALIFORNIA GAMES	195
CRAZY CARS	195
CONFLICT IN VIETNAM	245
CRUSADE IN EUROPE	290
CRASH GARRET	269
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245
COMMANDO	390
CHESSMASTER 2000	190
DIG DUG	190
DEJA VU	390
DEFENDER OF THE CROWN	245
DESTROYER	215
FLIGHT SIMULATOR	450
SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM.	
l'UNITE	250
SCENERY JAPAN	250
SCENERY SAN FRANCISCO	250
GAUNTLET	245
GRYZOR	185
GETTYSBURG	390
GUNSHIP	295
IMPOSSIBLE MISSION 2	245
IKARI WARRIOR	225
ICE HOCKEY	290
IMPACT	179
INFILTRATOR 2	345
JEANNE D'ARC	285
JINXTER	245
JET	490
KARATEKA	290
KAMPFGUPPE	350
KING QUEST TRIPLE (1,2 et 3)	295
L'ARCHE DU CPT BLOOD	249
LOCK ON	290
LA MARQUE JAUNE	245
LAST MISSION	225
LE MAITRE DES AMES	215
MANHATTAN DEALERS	265
MINI PUT	245
MACH 3	215
MICRO SCRABBLE	290
MECH BRIGADE	290
MEURTRES EN SERIE	270
PIRATES	225
PC 1512 HITS	225
PSI 5	290
POLICE QUEST	245
PROHIBITION	220
PHANTASIE 3	290
QIN	269
RAMPAGE	290
RAD WARRIOR	245
STRIKE FORCE HARRIER	290
SUPER SKI	275
SUBBATTLE	245
SPACE QUEST 2	350
SHANGAI	195
S.D.I.	275
STARGLIDER	195
SILENT SERVICE	225
TURBO DRIVER	225
TETRIS	195
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TEST DRIVE	245
U.M.S.	225
ULTIMA 3	225
ULTIMA 4	225
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE	285
WINTER OLYMPIADE 88	195
WIZBALL	185
WIZARD CROWN	245
WORLD CLASS LEADERBOARD	450

ATARI 520/1040 STF

ALBUM EPYX : WINTER GAMES, WORLD GAMES, CHAMPIONSHIP WRESTLING, SUPERCYCLE	239
LES GEANTS DE L'ARCADE: ROAD RUNNER, GAUNTLET, INDIANA JONES, METROCROSS	245
LES CLASSIQUES : INVADERS, PAC MAN, BREAKOUT	245
ARMAGEDON MAN	225
ARKANOID	120
BUGGY BOY	245
BOBO	245
BUBBLE BOBBLE	175
BARBARIAN (PSYNOSIS)	195
BARBARIAN (PALACE SOFT)	140
CAPTAIN AMERICA	195
CARRIER COMMAND	220
CHESSMASTER 2000	225
CALIFORNIA GAMES	290
DONGEON MASTER	245
DEFENDER OF THE CROWN	269
EXPLORA	345
ENDURO RACER	145
FOUNDATIONS WASTE	290
FLIGHT SIMULATOR II NF	345
GOLDRUNNER 2	225
GAUNTLET 2	195
GUNSHIP	239
IKARI WARRIOR	195
IMPOSSIBLE MISSION 2	220
INTERNATIONAL SOCCER	185
JEANNE D'ARC	285
KING QUEST TRIPLE (1,2 et 3)	290
LES MAITRES DE L'UNIVERS	195
LEATHERNECK	225
LA PANTHERE ROSE	225
L'ANGE DE CRISTAL	225
L'ARCHE DU CPT BLOOD	225
LEADER BOARD	175
MICKEY MOUSE	185
MANHATTAN DEALER	225
MACH 3	195
MARBLE MADNESS	195
MANOIR DE MORTVILLE	175
OBLITERATOR	225
OUT RUN	195
PREDATOR	225
POLICE QUEST	225
QIN	235
ROAD BLASTER	245
ROADWARS	195
RETURN TO GENESIS	195
ROLLING THUNDER	195
RAMPAGE	169
SPITFIRE 40	185
SUPER SKI	225
SPACE HARRIER	195
SECONDS OUT	185
STRIP POKER 2	195
SPACE RACER	185
SPY VS SPY	145
SPACE QUEST 2	225
SUPER SPRINT	140
STAR WARS	175
STAR TREK	175
TOP GUN	185
TRANTOR	195
TEST DRIVE	295
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TERRORPODS	195
U.M.S.	225
ULTIMA 4 FRANÇAIS	295
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE	285
WINTER OLYMPIADE 88	195
XENON	185

NUT



1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

AMIGA

ASTERIX CHEZ RAHAZADE	289
ARKANOID	245
ART OF CHESS	249
BLUEBERRY	289
BOBBLE BUBBLE	245
BALANCE OF POWER	295
BARBARIANS	195
BARD'S TALES	225
BARD'S TALES 2	290
CHESSMASTER 2000	195
CAPONE	285
CRACK	290
CALIFORNIA GAMES	290
CRAZY CARS	245
DESTROYER	225
DARK CASTLE	290
DEFENDER OF THE CROWN	315
EAGLE NEST	195
FERRARI FORMULA ONE	290
FORMULA ONE GD PRIX	190
FLIGHT SIMULATOR 2	335
G.B. AIR RALLY	195
GARRISON	245
GRID START	99
HOLLYWOOD POKER	120
INDOOR SPORT	195
JEANNE D'ARC	345
JET	450
JUMPJET	169
KARTING GRAND PRIX	145
KING OF CHICAGO	290
KING QUEST TRIPLE PACK	290
L'ARCHE DU CPT BLOOD	340
LA PANTHERE ROSE	195
LEADER BOARD	215
MANHATTAN DEALERS	220
MACH 3	220
MARBLE MADNESS	195
NORTHSTAR	195
OBLITERATOR	245
POWER STRUGGLE	245
PLAYHOUSE	169
PERSECUTOR	195
PORT OF CALL	369
POWERPLAY (FRANÇAIS)	195
ROLLING THUNDER	225
ROADWARS	195
SKYFOX 2	225
SARGON 3	390
STRIKE FORCE HARRIER	295
STRIP POKER 2	145
SECONDS OUT	199
STAR WARS	245
SILENT SERVICE	245
THE THREE STOOGES	390
THEXDER	240
TRANTOR	195
THUNDERBOY	189
TETRIS	185
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TERROR PODS	195
TEST DRIVE	325
VOYAGE CENTRE TERRE	339
WIZBALL	245
WINTER OLYMPIADE 88	195
XENON	195

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA :
+ OUT RUN
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 890

CONSOLE SEGA :
+ PISTOLET PHASER
+ MARKSMAN SHOOTING
+ TRAP SHOOTING
+ SAFARI HUNT
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 1199

PISTOLET PHASER +
- MARKSMAN SHOOTING
- TRAP SHOOTING
- SAFARI HUNT 449

JEUX :

AFTER BURNER	295
ALIEN SYNDROME	195
ALEX KIDD	195
ACTION FIGHTER	195
ASTRO WARRIOR / PIT POT	195
ALIEN SYNDROME	195
BANK PANIC	149
BLACK BELT	195
CHOPLIFTER	195
ENDURO RACER	195
F16 FIGHTER	149
FANTASIE ZONE	195
FANTASIE ZONE 2	249
GLOBAL DEFENSE	195
GREAT GOLF	195
GREAT FOOTBALL	195
GREAT BASKETBALL	195
GREAT BASEBALL	195
GREAT VOLLEYBALL	195
GANGSTER TOWN	195
GHOST HOUSE	149
KUNG FU KID	195
MISSILE DEFENSE 3D	195
MY HERO	149
OUT RUN	230
PRO WRESLING	195
QUARTET	195
RESCUE & MISSION	195
ROCKY	249
SPY VS SPY	149
SECRET COMMAND	195
SUPER TENNIS	149
SPACE HARRIER	249
SHOOTING GALLERY	195
TEDDY BOY	149
TRANSBOT	149
THE NINJA	195
WORLD SOCCER	195
WORLD GRAND PRIX	195
WONDERBOY	195
ZAXXON 3D	245
ZILLION 2	195
ZILLION	195

APPLE

AUTODUEL	265
B 24	260
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT	250
BARD'S TALE 2	390
BATTLE CRUISER	590
COLONIAL CONQUEST	295
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	290
CALIFORNIA GAMES	390
COMMANDO	320
CHESSMASTER 2000	330
DIG DUG	190
DEATH SWORD	225
DONDRA	290
DAMBUSTER	250
DECISION IN THE DESERT	290
DESTROYER	320
ECHELON	450
ETERNAL DAGGER	260
GUILD OF THIEVES	199
FIGHT NIGHT	260
FLIGHT SIMULATOR 2	490
F15 STRIKE EAGLE	230
GAUNTLET	245
IKARI WARRIOR	320
INDOOR SPORT	295
INFILTRATOR 2	390
JET	490
SCENERY DISK 1 a 7 l'unité	230
SCENERY DISK N. 11	260
KARATEKA	320
KUNG FU MASTER	190
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	295
MOEBIUS	520
PAPERBOY	290
PIRATES	350
PANZER STRIKE	295
P.H.M. PEGASUS	350
PHANTASIE 1	390
PHANTASIE 2	390
PHANTASIE 3	290
REALM OF DARKNESS	250
RING OF ZILFIN	250
RAD WARRIOR	210
SPACE QUEST 2	290
SONS OF LIBERTY	345
STREET SPORT BASEBALL	390
STREET SPORT BASKETBALL	390
SPY VS SPY 3	260
SHARD OF SPRING	250
SPINDIZZY	190
SUBBATTLE SIM	290
SKYFOX	240
SOLO FLIGHT	240
STARGLIDER	290
SILENT SERVICE	285
SUMMER GAMES	290
SUMMER GAMES 2	260
THUNDERCHOPPER	260
TRIPLE PACK	190
ULTIMA 3	360
ULTIMA 5	590
WARSHIP	390
WORLD CLASS LEADERBOARD	350
WINTER GAMES	260
WIZARD CROWN	350

APPLE 2 GS

BARD'S TALES	420
CALIFORNIA GAMES	290
DESTROYER	350
GAUNTLET	290
LEGACY OF THE ANCIENT	390
MARBLE MADNESS	290
PAPERBOY	290
POLICE QUEST	290
SPACE QUEST	450
SHANGAI	450
THEXDER	290
WORLD TOUR GOLF	390

MACINTOSH

AMAZON	450
ANCIENT ART OF WAR	350
BALANCE OF POWER	290
COMPUTER AMBUSH	590
CHESSMASTER 2000	350
DEFENDER OF THE CROWN	290
DEJA VU	290
FLIGHT SIMULATOR	540
SCENERY DISK N.7	250
SCENERY DISK N. 11	250
GUILD OF THIEVES	260
KING OF CHICAGO	590
SHADOW GATE	540
SHANGAI	350
SKYFOX	250
UNINVITED	450

JOYSTICKS

QUICKSOT 2	69
QUICKSOT 2 TURBO	129
SPEEDKING KONIX	119
SWITCH JOY	99
PROFESSIONAL	139
PRO 5000	159

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES VIERGES DE GRANDE MARQUE

ATARI ST / AMIGA /... :

10 DISQ. 3,5'' SF/DD	99
10 DISQ. 3,5'' DF/DD	120
BOITE RANGEMENT 50 DISQ	99
BOITE RANGEMENT 150 DISQ	150

APPLE / C64 / ATARI XL :

10 DISQ. 5''1/4 NEUTRES	39
10 DISQ. 5''1/4 SF/DD	69
10 DISQ. 5''1/4 DF/DD	99
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ.	99

MATERIEL

MATERIEL ATARI ST

520 STF	2990
520 STF + MONITEUR MONO	4480
520 STF + COULEUR SC1425	5490
520 STF + COULEUR 8801	4990
1040 STF	4790
1040 STF + MONITEUR MONO	5990
1040 STF + COULEUR 8801	6990
1040 STF + COULEUR SC1425	7490

MEGA ST :

MEGA ST2 + MONOCHROME H.R.	9450 HT
MEGA ST2 + COULEUR	10750 HT
MEGA ST4 + MONOCHROME H.R.	12450 HT
MEGA ST4 + COULEUR	13750 HT
MEGA ST2 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM 804	19950 HT
MEGA ST4 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM804	22950 HT

LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :

SF 314 DOUBLE FACE 1 MEGA	1990
SH 205 DISQUE DUR 20 MEGA	4990
CUMANA 3''5 DE 1 MEGA	1650
CUMANA 5''1/4 1 MEGA	2190

MONITEURS ATARI :

MONOCHROME HR.SM124	1590
COULEUR SC1425	2590
COULEUR SC1224	2990

MONITEURS COULEUR PHILIPS :

- 8801	2490
- 8832 (COULEUR + MONO + TTL)	3490

AMIGA 500	N.C.

IMPRIMANTES :

ATARI SMM804	1990
LASER SLM804	11450 HT
STAR LC10 COMPLETE	2590
STAR LC10 7 COULEURS	2890
STAR NB 24/10	5990
INTRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE POUR NL10	800
CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR SMM804	79
RUBAN ENCREUR NL10	79
RUBAN ENCREUR LC10	49

COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER.

POUR L'EXPEDITION DE MACHINES FRAIS D'EXPEDITION = 150FF. ENVOI PAR SERNAM.

RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

SUPER PROMOTIONS SUR LES LOGICIELS POUR THOMSON. LISTE SUR DEMANDE.

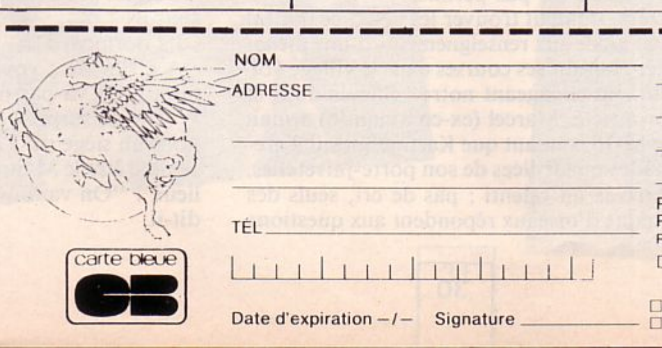
OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris



NOM

ADRESSE

TÉL

carte bleue

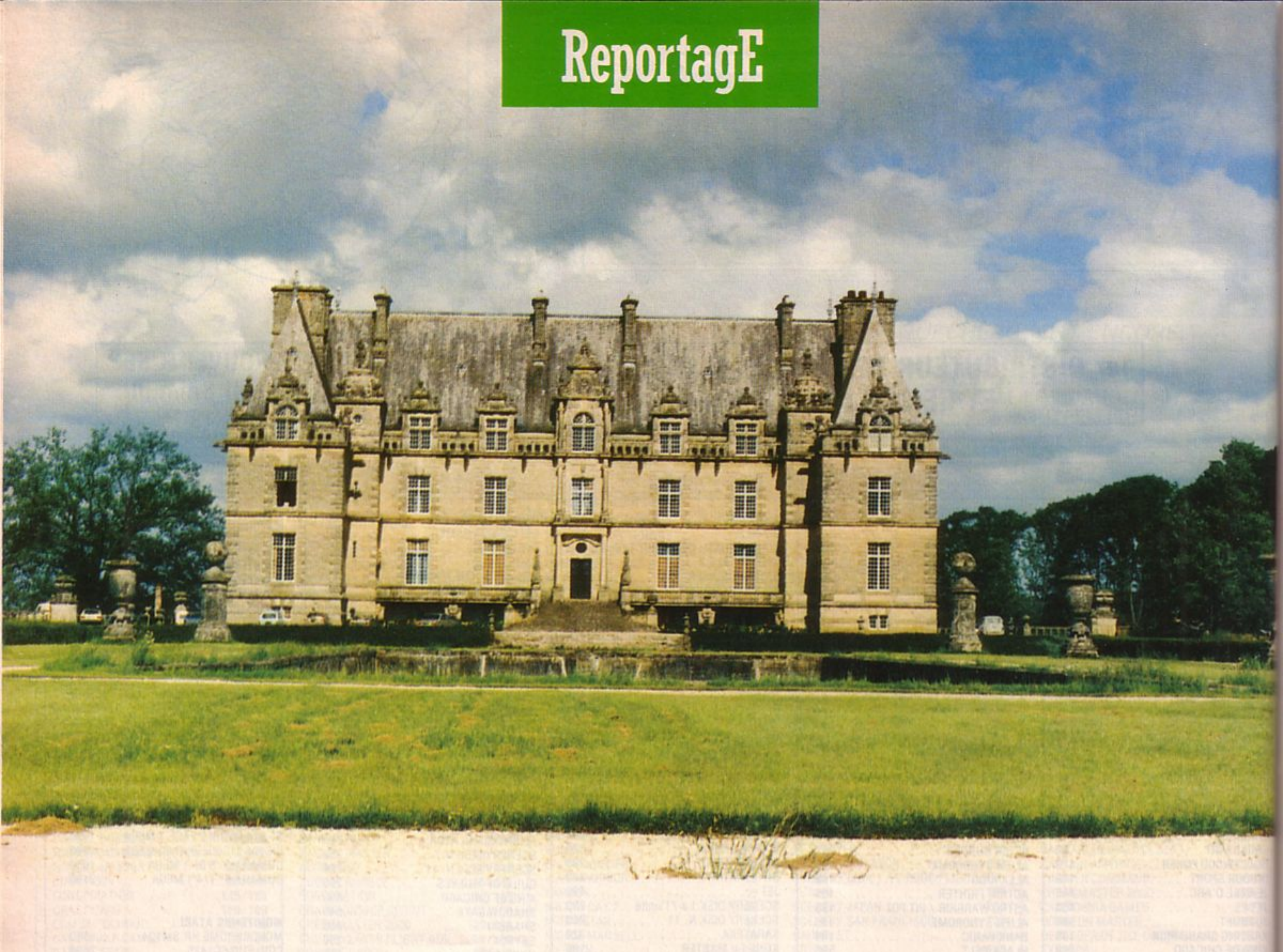
Date d'expiration –/–   Signature

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage ...... + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer ......
Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C B

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de rembt;
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :

☐ATARI ST ☐ATARI XL/XE ☐AMSTRAD CPC ☐APPLE ☐APPLE 2 GS
☐MACINTOSH ☐AMIGA ☐C64 ☐SPECTRUM ☐PC et COMPATIBLES



C'EST LA VIE D'CHATEAU...

Dring ! Dring ! Dring ! Ça ne répond pas... Ils ne sont pourtant pas tous aux abonnés absents. Robert ? Pas là ! Claude ? Absent ! Patrick ? No answer ! Yvan ? Pas plus ! Mais où sont-ils donc passés ? Plus un seul de ces programmeurs de génie sur Paris ! Inquiétant, vous ne trouvez pas ? L'en faut pas plus pour déchaîner la curiosité d'un journaliste. Quoi ? Comment ? Ils sont tous partis ensemble ? Où ça ? Dans un château !

C'est Versailles ? Non ! Moulinsart, peut-être ? Pas plus ! Alors c'est le Manoir de Morte... ? Non ! Perdu ! Dans un château de contes et légendes, perdu pas loin de la forêt de Brocéliande, quelque part dans notre verte Bretagne. Mais que font-ils donc là-bas ? Auraient-ils été kidnappés par un éditeur concurrent ? Ubi Soft n'a pourtant pas porté plainte. Il faillait monter une mission spéciale pour en savoir plus. Vous nous connaissez, rien ne nous arrête et c'est trois enquêteurs que nous avons dépêchés sur place... enfin, deux mecs musclés et une nana espionne comme c'est pas permis.

Déjà, il fallait trouver les lieux, ce qui fut fait grâce aux renseignements d'une ménagère faisant ses courses dans le village voisin. En engageant notre véhicule dans la propriété, Marcel (ex-commando) armait le M-16 pendant que Kartine sortait 2 grenades quadrillées de son porte-jarretelles. Arrivée au ralenti : pas de cri, seuls des chants d'oiseaux répondent aux questions qui traversent nos esprits en ébullition. Apparemment, il n'y a ni bourreau, ni torture en cours.

En entrant dans la vaste demeure, nous tombons sur une salle cossue bourrée d'ordinateurs. De quoi faire pâlir le revendeur du coin. Même que l'curé d'ma paroisse y pourrait pas les bénir tous ! Des ST, des Amiga 2000, 500, des C64, des Apple, des PC. Y'a même des Spectrum remarque l'œil coquin mais néanmoins aux aguets et à l'affût de tout de Kartine.

"Vous cherchez quelqu'un ? La surprise nous fait sursauter.

- Oui, les programmeurs de Ubi Soft ! Où sont-ils ?

- Ils dorment !

- A c't'heure ; vous les avez drogués ou quoi ? Ça va pas non !"

L'effet de surprise se dissipant, nous prenons un siège sur l'invitation de celui qui semble être le Maître des Ames... euh, des lieux ! "On va tout vous expliquer, nous dit-il.

Ubi Soft vient de créer son centre de développement de logiciels. Les murs que vous voyez datent du début du siècle. C'est beau, non ?
- Ben, ouais ! Faudrait être difficile pour pas trouver ça beau : des cheminées immenses, un splendide parquet, des meubles... j'vous dis pas !''
Le parc fait 275 hectares... Des bois, des allées, un étang pour pêcher. A l'intérieur, des chaînes hi-fi, la vidéo, un billard et tout ce qu'il faut pour vivre au quotidien. Ben mon vieux, vont cogiter les p'tits jeunes ! L'idée de base est simple : permettre aux créateurs de travailler, à leur rythme, en les soustrayant aux contraintes de la vie citadine et en leur offrant les moyens de résoudre, seuls ou en groupe, tous les problèmes techniques qu'ils pourraient rencontrer. T'as des ennuis avec ton scrolling ? Attends, j'ai une solution ! T'as vu la tronche de ton monstre ? Ouais, mais il serait mieux encore si sa langue était plus longue ! Et les idées fusent. Et les projets avancent. Entre 15 et 30 jeunes peuvent séjourner ici, vivant une expérience qu'ils ne sont pas prêts d'oublier. Pour eux, un seul challenge : placer Ubi Soft au tout premier rang des éditeurs mondiaux. La production internationale de qualité est soigneusement analysée ici avec un seul but : faire encore mieux.

Et croyez-moi, ils sont sur la bonne piste ! 7 nouveaux produits sont en chantier et visent le marché international. Sur notre insistance, les langues se délient. Nous allons même voir des images et quelques démos ! Hier, c'était des Américains qui étaient là. Pas n'importe qui : les gens d'Epyx, n° 3 du marché US. Ils ont été probablement étonnés par ce qu'ils ont vu. On les comprend ! Ce sont eux qui vont distribuer les produits Ubi Soft aux Etats-Unis, avec un packaging de leur conception mais sous logo Ubi. La créativité des français les fait frémir. Bon, techniquement, ils s'estiment encore supérieurs mais... ça risque de changer !

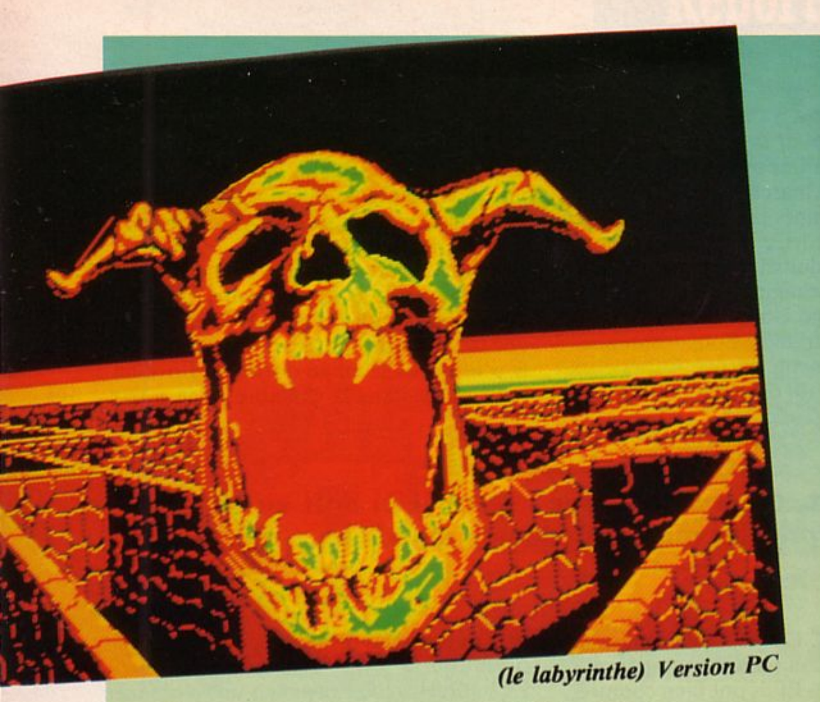
L'émulation entre chaque équipe de développeurs existe. Ils ont fait ça sur ST ? On va faire encore mieux sur Apple. Comment, c'est pas possible sur CPC ? Tu vas voir ! Mais cette émulation n'est pas malsaine car, sur un problème, on apporte tous un bout de solution...
Résultat ? Dans cette antre de créativité, on bosse jusqu'à 4 ou 5 heures du mat'. On se lève à midi s'il le faut. Si on se couche tôt et qu'on souffre d'insomnie, ou si le p'tit déclic vient en dormant, l'ordinateur est là, dans la chambre (y'en a par-

Pour eux, un seul challenge : placer Ubi Soft au tout premier rang des éditeurs mondiaux.

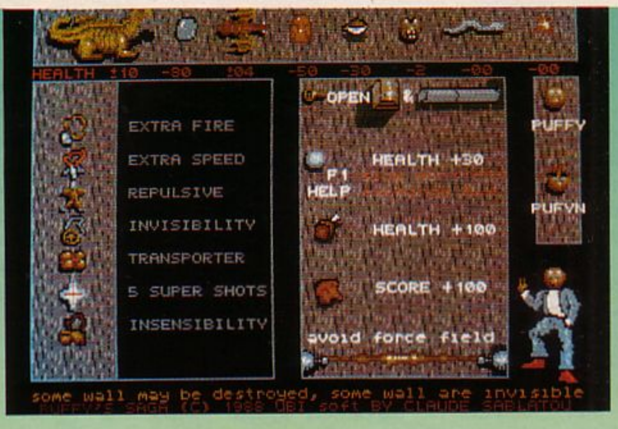
Ubi met le paquet. Les jeux sortiront sous 8 formats différents (certains ne concernant que l'export). Et ils ont bien compris les données du problème car chaque jeu est conçu pour tirer parti de toutes les possibilités techniques d'une bécane. Pas question de faire une pâle adaptation. On va jusqu'à programmer au niveau du hard pour gagner en vitesse. Le résultat est sensas. On a vu de ces scrollings... si, si ! Même sur PC !

tout qu'on vous disait !) et on essaie tout de suite !
Le but recherché : favoriser une ambiance de création. Il est atteint : à la fois grâce au cadre (le charme du château et de son parc) et du regroupement de tous les individus concernés. Marre de l'ordinateur ? On prend la canne à pêche et on va respirer dehors !
Nul doute qu'avec autant d'atouts réunis, Ubi Soft ne réussisse sa rentrée d'automne, en Europe comme aux Etats-Unis. Et ils frappent, en plus, à la porte des Japonais (si, si, ils développent sur MSX...). Allez ! Puisque vous avez été bien sages, voici un aperçu de ce qu'on nous offrira à la rentrée. ▶





(le labyrinthe) Version PC





Version ST

En avant-première et... en exclusivité, voici quelques informations sur les jeux en cours de développement. Tous sortiront sur ST, Amiga, PC, CPC et j'en passe !

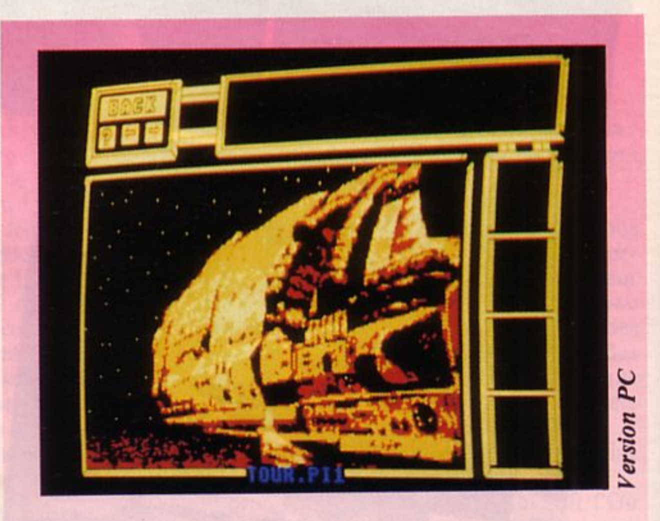
IRON LORD. Souvenez-vous ! Nous vous en présentions des écrans au tout début d'Arcades. Il est splendide. Vous pouvez pas imaginer. Pour ceux qui sauraient pas, c'est un jeu colossal, se déroulant au Moyen Age, alliant le rôle à l'aventure, avec des scènes d'action, un wargame et... stop ! J'peux pas en dire plus. Des graphismes exceptionnels et des animations... Encore un mot : d'après l'auteur, faudra près de 6 mois pour en venir à bout !
Patrick Leclercq l'adapte sur PC avec pour but de faire aussi bien que sur ST. Pas banal comme pari ! Merci Turbo Pascal 4.0...

PUFFY'S SAGA. Encore un titre provisoire. Comment, on sait pas faire de l'arcade ici ? 120 tableaux à parcourir en ramassant des clés et divers objets, en cassant une p'tite croûte et en buvant un coup (le tout avec des bruitages digitalisés superbes) en évitant des monstres aussi nombreux qu'agressifs. Bravo Claude ! Au fait, c'est vrai que tu formates le disque dur de tes copains ?



Version PC

SKATE BALL. Simulation sportive et fantastique réunis. Roller Ball, ça vous dit quelque chose ? Ben là aussi y'a du sang et de la castagne. Des crevasses, des bidons d'huile : les joueurs sont courageux et foncent après la balle. Le scrolling sur PC est assez éloquent. Un certain savoir-faire, quoi !



Version PC

STATION. Enfin, ce ne sera peut-être pas son titre... C'est une aventure se déroulant dans l'espace. En gros, il faudra récupérer les données de recherches faites sur une planète, concernant l'évolution possible du monde. Robert, un des graphistes, nous a montré quelques écrans. C'est un film ou quoi ?

GRAND CONCOURS MICROÏDS ET ARCADES

C'est presque l'été et on vous parle de ski. Quelle idée ! Pourtant, c'est le thème de ce concours, organisé conjointement avec MICROIDS, à l'occasion de la sortie de Super Ski sur ST et PC.
Les questions ? Les plus futés d'entre vous les reconnaîtront : elles ont déjà été posées dans Arcades. Nous avions reçu une seule bonne réponse ! On vous repose les mêmes questions. Cette fois, creusez-vous un peu plus les méninges : il y a un bon d'achat de 3 000 balles en jeu et... un paquet de softs à gagner !

A choisir dans la sélection :

GRAND PRIX 500cc : Amstrad, Thomson, PC Compatibles, Atari, Commodore
PLAY BAC : Amstrad, Thomson, PC Compatibles, Atari
QUAD : Amstrad, Thomson
LIVINGSTONE : Amstrad
X RAY : Thomson
PYRAMIDES D'ATLANTYS : Amstrad
SUPER SKI : Amstrad, Thomson

• Entourez le titre du jeu que vous souhaitez recevoir si vous gagnez et la machine que vous possédez.

LES LOTS

1er : un bon d'achat de 3 000 F offert par Arcades
Du 2e au 4e : 4 logiciels MICROIDS
Du 5e au 10e : 3 logiciels MICROIDS
Du 11e au 25e : 1 logiciel MICROIDS

1 - En quelle année et dans quelle ville auront lieu en France les prochains jeux Olympiques d'hiver ?

____

2 - En quelle année Jean-Claude KILLY a-t-il remporté les trois titres olympiques de ski alpin ?

____

3 - Quelles sont les différentes épreuves de SUPER SKI ?

____

4 - Qu'y a-t-il d'indiqué au niveau de l'aire d'arrivée de SUPER SKI ?
MICROIDS ○
STOP ○
BRAVO ○

5 - Dans l'épreuve de slalom de SUPER SKI, si le concurrent touche une porte, est-il disqualifié ?

____

6 - Lors des jeux Olympiques d'hiver, le meilleur temps pour la descente homme ne doit pas être inférieur à :
2 minutes ○
1 minute 40 ○
2 minutes 40 ○

7 - Lors des jeux olympiques d'hiver, la largeur des portes dans l'épreuve de la descente homme est d'au moins :
8 mètres ○
5 mètres ○
4 mètres ○

8 - La dénivellation d'une piste de slalom aux jeux olympiques d'hiver, pour les hommes, doit être comprise entre :
180 mètres et 220 mètres ○
150 mètres et 180 mètres ○
210 mètres et 240 mètres ○

En cas d'ex aequo, un tirage au sort parmi les bonnes réponses désignera le gagnant.

Renvoyez cette page à CONCOURS MENSUEL ARCADES - Editions SORACOM - BP 11 - 35170 BRUZ
Aucune photocopie ne sera acceptée. Pour le mineur gagnant, l'autorisation des parents sera nécessaire.

Je possède un ordinateur de marque ______________ type ______________ **Dernier délai le 31 août 1988**

NOM : ______________ Prénom : ______________

Adresse : ______________ Ville : ______________

Code Postal : ______________ Signature : ______________



NOS NOTES ET NOS APPRECIATIONS

Lorsque nous testons un jeu, nous tenons compte de plusieurs facteurs. D'abord, il faut vous expliquer que, dans la mesure du possible, un jeu est examiné par plusieurs personnes, ce qui permet de recueillir des avis différents.



Quand nous regardons un jeu pour la première fois, nous nous plaçons dans l'esprit du joueur moyen. Il est évident que les champions de l'arcade ou les aventuriers de première classe peuvent parfois ne pas partager notre avis.
Les critères de jugement sont les suivants et, en règle générale, ils sont détaillés dans la fiche technique dont la note n'est qu'une synhèse. Chaque critère est noté sur 5 points. Comme il y en a 8, ça fait... Bravo, vous savez compter ! Tous les jugements s'effectuent par rapport aux possibilités de la machine. Il est évident qu'on ne peut comparer une réalisation sur Amiga au même titre sur Spectrum.

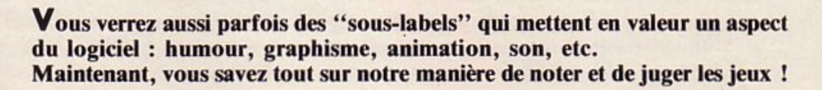
GRAPHISME : ici entrent en ligne de compte la finesse des tracés et le choix des couleurs.
ANIMATION : ça speede un maximum ? Tant mieux ! Y'a plusieurs sprites qui bougent en même temps ? Super !
SON : ah ! qu'ils sont zoulis les gazouillis des oiseaux dans les arbres. Brr ! réaliste, le bruit du missile et le tir des canons ! Vous avez dit musique tout au long du jeu ? Ça c'est bien !
APPROCHE : là, on envisage le cas du mec pressé. Faut se payer 25 pages de scénario avant de comprendre que ce n'est qu'un vulgaire shoot'em up dont l'originalité n'existe que dans l'esprit de l'auteur ? Beurk ! Si en 3 temps, 3 mouvements t'as pigé le but du jeu, nous on file un max de points.
NOTICE : dès fois, elle est inutile, dans ce cas, on "pondère" la note. Quand elle est nécessaire, on la lit attentivement pour voir si elle dit tout. Comment, elle est en bon français ? Voilà une excellente idée !
ERGONOMIE : derrière ce grand mot, on a voulu parler de la "jouabilité" et de la présentation globale de l'écran de jeu. Y'a des icônes que même mon p'tit frère de 9 mois comprendrait ? Tant mieux ! On joue au clavier, à la souris ou au joystick ? Excellent ! Faut 5 doigts pour bouger, tirer les missiles et le nez pour larguer les bombes ? Et pourquoi pas la langue aussi ? Niet, ça passe pas !
INTERET : c'est la 198ème fois que je le charge, il est 2 heures du mat, j'ai bu 3 cafés, ma wife fait la gueule et j'en n'ai rien à cirer ? Ça prouve que le jeu est bon !
ORIGINALITE : c'est le 126ème (pardon, le 127ème) casse-briques sur Astram CCP 182... Vous trouvez ça drôle vous, éditeur de ce machin ? Allez, changez un peu vos scénaristes, y'a des gus qu'attendent à la porte !

Et puis parmi le lot de logiciels qu'on reçoit, il y en a qui se distinguent par certains critères. Dans ce cas, on réunit le conseil de guerre, on réfléchit un grand coup (dur, dur, quand on n'est pas équipé pour !) et on choisit un label.
Eh ! Y'a même des éditeurs qui ont rien compris. Ils croient qu'il faut payer pour en avoir un, ou offrir 25 bouteilles de champagne au rédac'chef. (Pour Laurence, c'est des packs de lait frais, merci pour elle, cause qu'après on la tient plus. Y'a plein de bulles dans ses yeux et j'vous dis pas comment elle tient le joystick !). Non, nous, on fait ça en notre âme et conscience.





EXCEPTIONNEL : un logiciel qu'il faut courir acheter à peine avoir vu le label. Inutile de lire le texte !
VALEUR SURE : dans votre logithèque, il est indispensable dans le genre.
QUALITE : une excellente réalisation technique.
ORIGINALITE : enfin un éditeur qui a déniché des auteurs qui n'ont pas de pétrole mais des idées !



Vous verrez aussi parfois des "sous-labels" qui mettent en valeur un aspect du logiciel : humour, graphisme, animation, son, etc.
Maintenant, vous savez tout sur notre manière de noter et de juger les jeux !

LE JEU DU ROY

F.I.L.
Stratégie/Réflexion

Qui n'a pas rêvé un jour d'endosser le costume d'Astérix pour faire échouer César ? Ou de faire descendre Henri IV de son cheval blanc ? Ou mieux encore, d'empêcher Napoléon d'aller jusqu'en Egypte ?
Mais l'histoire ne peut être modifiée et nul n'aura plus le plaisir de mettre toutes ces personnalités en échec.
Pourtant, F.I.L. vient de créer pour les amateurs de réflexion et de stratégie, Le Jeu du Roy.
Grâce à lui, votre vieux rêve va enfin pouvoir se réaliser. (A condition toutefois que vous soyez suffisamment fort pour gagner la partie...).
Ce jeu, ressemblant un peu aux échecs est apparemment très simple.
Sur un échiquier de 81 cases, vous possédez 16 pièces disposées symétriquement. Les noires, (votre adversaire qui n'est autre que l'ordinateur dans le rôle d'un des 3 grands rois) elles ne sont qu'au nombre de huit plus une pour le roi.
Votre but est d'encercler le roi à l'aide de 4 de vos pièces, tandis que l'adversaire, lui, ne pense qu'à une chose : aller ranger confortablement son roi sur l'une des 32 cases de la périphérie.
A cet effet, les déplacements de tous les éléments se font suivant les lignes perpendiculaires. Les déplacements en diagonale sont donc impossibles. La pièce pourra au choix se déplacer d'une ou plusieurs cases à la fois. (A condition toutefois qu'elle ne soit pas gênée par un autre pion).
Pour "sauter" un pion ennemi, il suffit de l'encadrer par deux de vos pièces (c'est-à-dire à trois sur la même ligne).
L'adversaire emploiera bien sûr la même technique.
Tout cela semble très simple, mais lorsqu'il s'agit de contrer l'ordinateur c'est nettement plus compliqué...
En outre, Napoléon, Henri IV et César utilisent tous trois des stratégies bien différentes.
Aussi, ce n'est pas parce que vous aurez battu Napoléon à plates coutures que César se prosternera devant vous... Qu'on se le dise...
En tout cas, Le Jeu du Roy est un soft qu'il convient d'essayer et... l'essayer c'est l'adopter ! ●

Testé sur PC



Fiche technique

Pour qu'un tel jeu soit passionnant, il convient avant tout qu'il soit clair ! C'est le cas du Jeu du Roy qui n'a nul besoin des qualités graphiques d'un Amiga pour constituer une valeur sûre de votre logithèque.
Facile à manipuler, captivant des heures, des soirées entières, ce soft possède tous les atouts d'un jeu durable.
En fin de partie, une petite musique vous indiquera que vous avez perdu (ou gagné mais c'est bien plus rare !) après quoi, un message apparaîtra en bas d'écran.
Pour le contenu de celui-ci, vous saurez si l'ordinateur a jugé votre jeu intelligent, pas terrible, à revoir, etc.
Alors, si vous possédez un PC, ne tardez pas à vous offrir Le Jeu du Roy, un super passe-temps pour les soirées d'été un peu pluvieuses...

16/20
Un excellent jeu liant réflexion et stratégie.

Infomédia Aventure

EXPLORA



Je n'aurais jamais cru que je partirais à la recherche de mon père dans ces conditions. J'avais perdu le contact avec lui depuis des années. Ce testament par lequel il me léguait le château familial et le reste de sa fortune était bien curieux : il y évoquait l'existence d'une machine à remonter le temps qu'il avait construite. Grâce à elle, il pensait accéder au futur... Son projet mis à jour par un domestique peu scrupuleux, il décidait de fuir en l'an 2125 en espérant que je le rejoindrais un jour.

Je découvrais avec délice l'odeur et l'ambiance du château familial. En ce printemps de l'année 1922, le soleil éclairait les différentes pièces que je prenais plaisir à parcourir. En fait, je recherchais 4 cartes magnétique que mon père avait dissimulées et qui allaient me permettre d'utiliser Explora, sa machine à remonter le temps. C'est sans précipitation que je fouillais les moindres recoins de la maison, ramassant les fameuses cartes ainsi que divers objets que je croyais utiles. Dans le bureau, je découvrais une boule d'escalier dont le rôle allait se révéler capital. L'escalier donnant sur le sous-sol était bien sombre. N'étant pas fumeur, il m'avait fallu bien de la chance pour trouver un briquet dans le coffre de mon père, avec une belle liasse de billets.

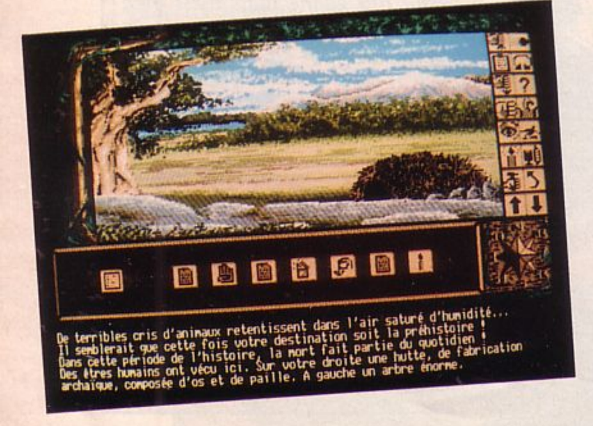
En descendant au sous-sol, dans une pièce où la lumière brillait encore, sur son chevalet je trouvais le plan d'Explora. Un certain désordre régnait autour du secrétaire. Un fusible devait rapidement attirer mon attention. Après avoir pris quelques précautions, je pénétrais dans la pièce voisine, dont l'existence me fut révélée par un passage secret.

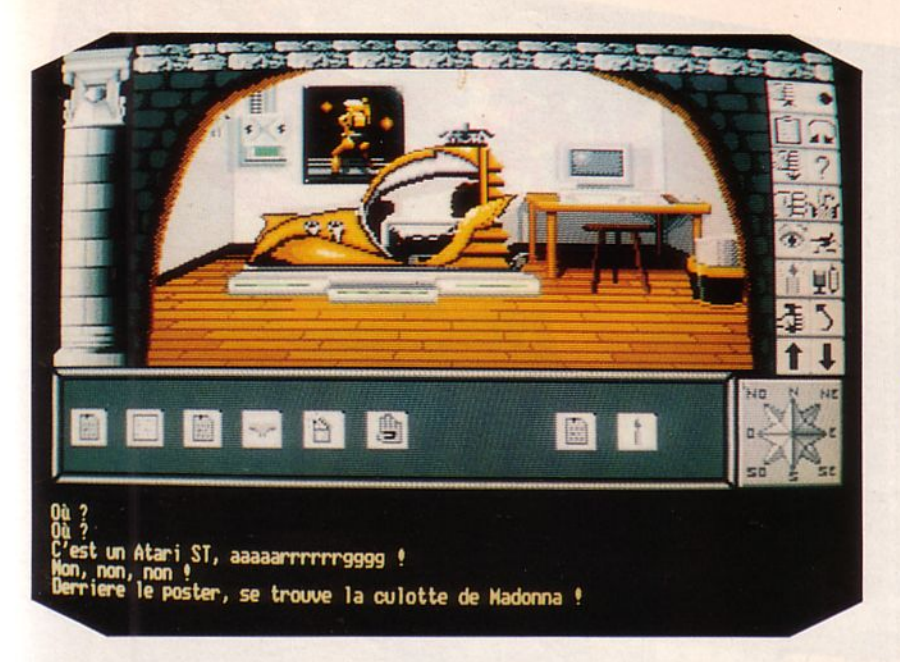


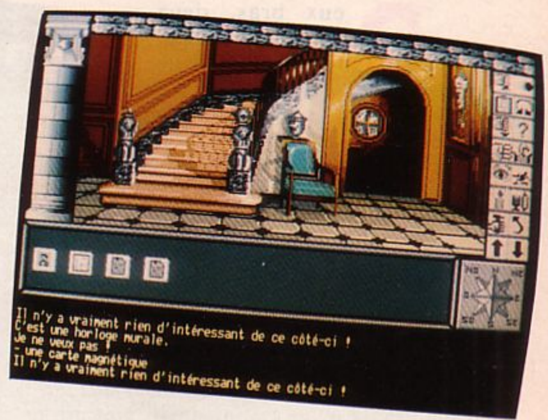
Là, sous un éclairage violent, trônait Explora. Au mur, une photographie géante représentait une jeune fille, aux charmes certains, que je ne connaissais pas. Sur une table était posée une curieuse machine, que mon père, dans son testament, baptisait "ordinateur". Elle portait pour nom "Amiga". Près de la table, dans la poubelle, un autre "ordinateur" de couleur grise. Son nom avait une consonance étrangère : "Atari".

Ces deux objets avaient suffi à me convaincre que mon père n'avait pas menti : il les avait rapportés d'un voyage dans le futur. D 'une main tremblante d'émotion, j'introduisais dans Explora la première carte magnétique qui allait me propulser dans le temps.●

Testé sur AMIGA et ATARI ST





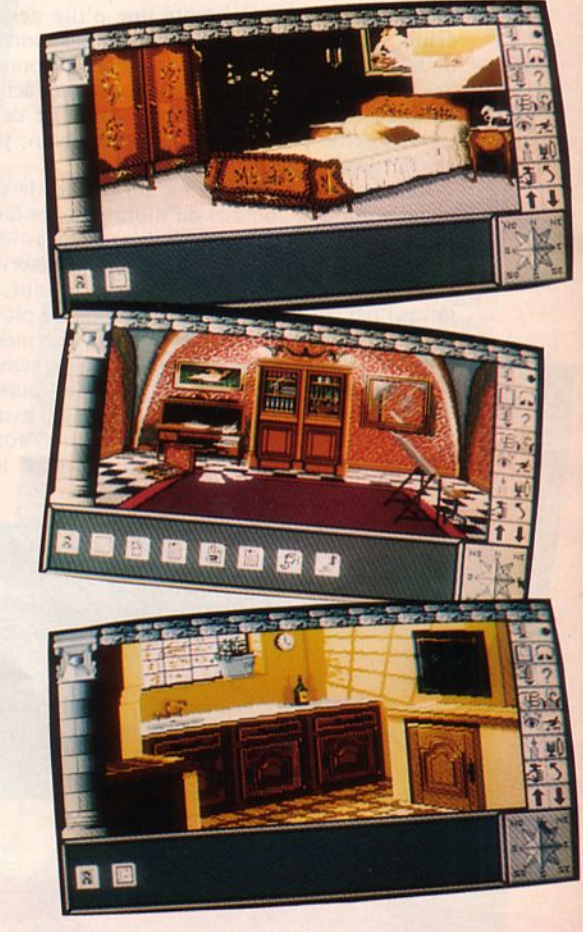




Fiche technique

Dès les premières minutes d'utilisation de ce logiciel, les nerfs du joueur sont mis à rude épreuve. Une protection, aussi mauvaise que peu fiable est censée donner accès au jeu : elle présente, à elle seule, un indiscutable encouragement au déplombage ! Que celui qui ne butera pas une seule fois dessus en donnant les 4 codes requis me jette la première pierre ! Je lui en retournerai 2 !
Consulté sur ce point, l'éditeur nous a expliqué que le problème était dû à un mauvais calage des couleurs par l'imprimeur et nous a assuré que, seuls les 5 à 700 premiers exemplaires sortis avaient ce défaut.
Ceci dit, avec beaucoup de patience, et à la 5ème tentative (la première fois), puis à la 3ème (la seconde fois), nous avons pu accéder à l'aventure. Notez que, à chaque fois qu'on se plante, on se repaye la musique et la présentation... (sauf sur Atari ST).
D'entrée, on est séduit par la qualité des graphismes et le souci du détail qui semble avoir animé les auteurs. C'est très beau ! Le jeu est piloté par un ensemble de 16 icônes et une rose des vents (pour les directions). Il n'y aurait rien à redire sur le procédé si les concepteurs n'avaient infligé au joueur cette pénible contrainte : il faut valider les icônes à chaque utilisation. Ainsi, il est impossible de sélectionner une fois pour toute l'icône "Prendre" afin de saisir plusieurs objets. Sur Atari, la précision de positionnement du curseur, à l'aide de la souris, doit être assez grande sinon, l'ouverture d'un tiroir ou d'une porte de placard devient impossible. Sur Amiga, la marge laissée au joueur est plus large. Quelques petites différences séparent les 2 versions. Ainsi, sur Atari, on peut savoir, en examinant les cartes magnétiques, quelle sera la destination du voyage dans le temps... Sur Amiga, il faudra chercher...
Quelques traits d'humour n'ont pas été oubliés. Vous trouverez la p'tite culotte de Madonna, un Atari ou un Amiga (selon la version du jeu) dans une poubelle, un passage pour piétons en plein désert, pour ne citer que ça... Globalement, le jeu paraîtra assez facile aux habitués d'aventures mais demandera quand même beaucoup de temps pour explorer les 70 tableaux Ainsi, on ne regrettera pas l'investissement initial.
Mais, et c'est le défaut principal de ce jeu, chose irritable, on ne peut sauvegarder en cours de partie tout cela sous prétexte qu'un concours est organisé par Infomédia sur Explora. Résultat, à chaque erreur vous repartez devant le château et il faut tout recommencer. Quand on vous aura dit qu'il y a 4 disquettes de jeu, que les actions doivent s'effectuer dans un ordre bien précis, vous aurez compris l'inconvénient que représente cette absence de sauvegarde ! Additionné aux aléas de la grille de protection, ceci nous a fait baisser d'un point la note de ce jeu pourtant si bien réalisé par ailleurs.

15/20
Sans les défauts cités, Explora aurait mérité 16



Quelques indices pour Amiga'istes.

- Dans un lit, on peut dormir ou avoir son passeport pour l'Egypte.
- L'Inde est à portée de tapis, même s'il n'est pas volant.
- Priez pour aller au Mexique.
- Comment, toute la préhistoire dans un vase ?

Super Ski

Microïds
Simulation sportive

Deux bras, deux jambes : 4 bonnes raisons de faire du ski, ou de ne pas en faire, c'est selon ! Moi, le ski, j'ai pas connu. Elevé dans le béton des villes, passé entre les classes de neige scolaires, j'ai toujours regardé avec une certaine admiration ces rois de la glisse descendant les pentes enneigées sur leurs planches parallèles. Vous m'direz que j'ai peut-être économisé du fric et quelques jours d'hosto, on ne sait jamais !
Eh bien, ces plaisirs, je les découvre avec Super Ski. Je me suis inscrit au chalet, en haut de la pente et j'ai suivi l'indication du panneau "Training" en regardant, à côté de moi, la file des skieurs fonçant vers la compèt.
Pour commencer, j'ai tenté une p'tite descente, en prenant garde à ne pas sortir de la piste sur les bords de laquelle stationnent des curieux. Au début, les sapins ont une fâcheuse tendance à traverser la piste. Aïe ! Et ce n'est qu'une petite piste bleue ! L'an prochain, je tenterai la rouge... puis la noire.
Pour changer un peu, je me dirige vers le slalom. Ne pensant qu'aux conseils du moniteur, les hanches et les jambes souples, je passe les portes en douceur. Hors-d'œuvre avant le géant que je me réserve pour la suite.
Certains m'ont parlé de la griserie du saut. Le tremplin est là, qui me tend les bras. Je descends au plus vite et m'envole comme un oiseau. Penché en avant sur mes skis, je recherche l'angle idéal. Gare à la faute, plus dure sera la chute à l'atterrissage... C'est sûr, j'y prends de plus en plus goût. Je me promets quelques bonnes séances d'entraînement avant de tâter à la compèt.
Quant à vous, si vous avez un ST, foncez tout shuss vers votre revendeur et demandez-lui Super Ski : vous ne le regretterez pas !



Un autre avis

Ça descend vite, très vite. L'animation est bien plus rapide que sur Amstrad. C'est vrai qu'elle n'affecte pas tout l'écran mais quel scrolling ! Ça fait un peu mal aux yeux car on a tendance à rechercher les bords de la piste.
Tiens, les p'tits bonshommes de neige ont disparu et on dirait que les spectateurs sont un peu moins nombreux.
Le bruit me gêne un peu : à une certaine vitesse, on dirait plus une loco à vapeur qu'autre chose, mais c'est un petit détail.
On peut toujours inscrire 6 candidats pour la compétition ? Oui ! Bon, dans ce cas, réunion de rédaction ce soir à 17 heures. On va bien voir qui est "the best" ! ●

*Testé sur **ATARI ST***

Fiche technique

Nous avons pris la liberté de vous présenter à nouveau Super Ski, testé en version CPC dans Arcades n° 3 parce que sur ST il est assez surprenant. Deuxième raison, faites un tour du côté de la page concours et vous comprendrez...
Super Ski ST est une réussite sur plusieurs points. Les décors sont beaux, l'animation excellente. Seuls les bruitages auraient pu, dans certains cas, être améliorés. Ainsi, le bruit du frottement sur la neige est quasiment identique, quelle que soit la vitesse du skieur. Par contre, il cesse lorsque celui-ci décolle sur une bosse et cède la place au choc des skis lorsqu'il retombe, super non ? Ombres, déhanchements du skieur sont du plus bel effet.
Quant aux détails, ils sont soignés : choix graphique des pistes, chalet d'inscription, affichage des résultats sur panneau à volets mécaniques, sans oublier le bruit des plaquettes, SVP !
Comme dans la version CPC, il y a 4 épreuves et la possibilité pour chacune d'elles de s'entraîner avant la compétition. Un seul reproche : on voit moins bien le bord de la piste, ce qui est gênant surtout lors de l'épreuve de descente. Sans conteste, Super Ski est une réussite sur ST et en aucun cas une pâle adaptation de produit déjà existant.

16/20 *Pour la qualité globale du jeu.*



Et sur PC ?

D'après vous, un truc comme ça sur PC, ça doit être tristounet, non ? Eh bien vous vous trompez. L'adaptation a été réussie malgré la pauvreté des couleurs du PC en CGA. Les animations sont très bonnes. Par contre, les pistes sont plus courtes et l'avalanche de détails, non essentiels dans la finition, (inscription, choix des épreuves, choix des pistes, affichage des résultats) a disparu. On se retrouve avec un produit proche, sur ce plan, de la version Amstrad CPC.



Orage ! O désespoir ! O combien de larmes ai-je versées en chargeant Goldrunner II sur ST ! Oui hélas ! La seconde version de ce superbe jeu qu'était Goldrunner est décevante... Enfin, lorsque je vous parle de larmes et de désespoir, il est vrai que j'exagère un peu. Mais tout de même, il faut bien le dire, Goldrunner II n'arrive pas à la hauteur de son aîné. Il semble en effet plus pauvre en détails. Souvenez-vous des invasions ennemies dans Goldrunner I... Eh bien ici, les ennemis sont plus rares, moins rapides et animés d'un mouvement moins harmonieux. Le décor, quant à lui, est superbe et pourtant, il lui manque ce petit plus qui faisait de Goldrunner, le plus somptueux des champs de bataille.

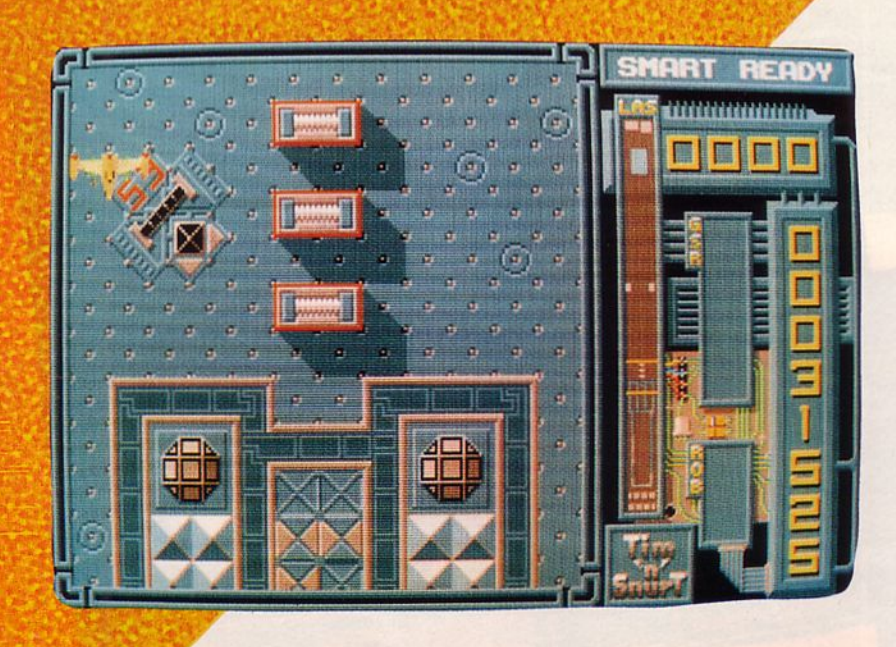
Mais cessons de comparer les 2 versions et penchons-nous davantage sur Goldrunner II puisque c'est ce soft qui fait l'objet du test d'aujourd'hui.

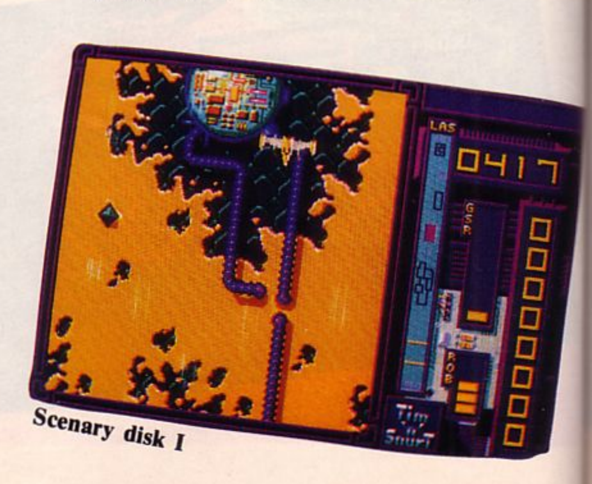
Dans une boîte cartonnée au format standard Microdeal, vous découvrirez deux disquettes. Après le chargement, n'oubliez pas de pousser le volume au maximum car la musique qui vous attend, blottie quelque part dans votre micro, ne demande qu'à se faire entendre. Ne vous laissez pas impressionner par les scores qui vont ensuite défiler sur votre écran car à l'issue de quelques parties, vous pourrez y apparaître en bonne place. (OK ! S'il vous faut autant de temps que moi pour voir votre nom à la quatre-vingt-dix-neuvième place, je vous souhaite bien du courage !).

Puis, derrière le titre doré qui ne cesse de rebondir dans la fenêtre principale de l'écran, vous pourrez identifier les différents ennemis, leur rôle et les points qu'ils vous rapportent si vous parvenez à les détruire.

Une dernière chose avant de saisir votre joystick (choisissez pour l'occasion un bon joystick à microswitches) : à droite de la fenêtre principale, celle où se déroulera l'action,







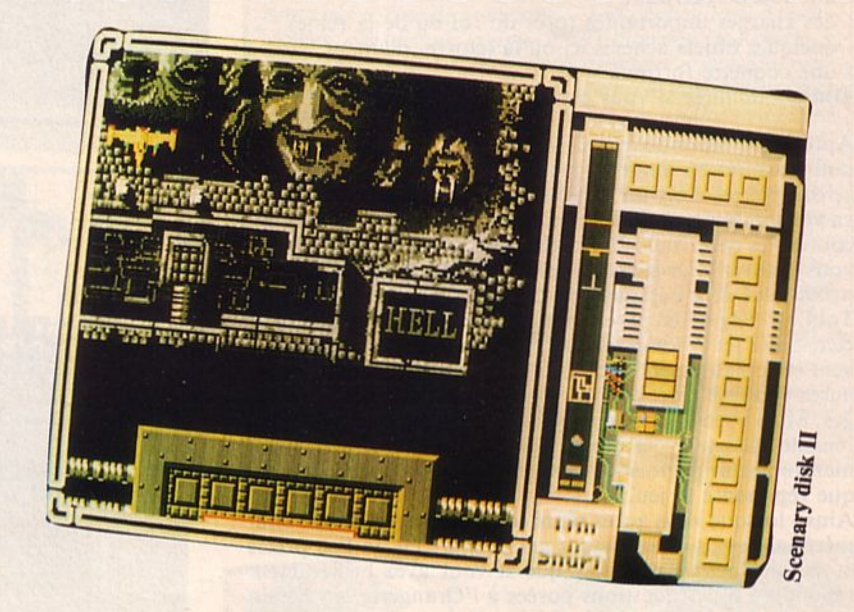
Scenary disk I

vous allez découvrir deux compteurs, deux indicateurs de nombre de vaisseaux et, (c'est là qu'il faudra sans cesse conduire votre regard), une fenêtre verticale vous permettant de visualiser tout le "champ d'action" sur lequel vous évoluerez et ainsi de connaître la position exacte des différents vaisseaux (la vôtre et celle de vos ennemis). Maintenant, saisissez le joystick et partez au combat.
Vous allez immédiatement vous rendre compte qu'il est inutile de se crisper sur le levier de commande. De simples impulsions, bien dosées seront beaucoup plus efficaces.
Ça y est ? Vous êtes confortablement installé à bord de votre vaisseau aux couleurs fluos, prêt à arpenter le décor glacial de cette base alien.
Le doigt sur le bouton "fire", les yeux rivés sur la fenêtre verticale, vous allez tenter de tout détruire. Lorsque plus un ennemi n'apparaîtra sur la base, vous embarquerez à bord d'un énorme vaisseau et accosterez sur la seconde base.
Si, sur la première, vous aviez toujours le même point de départ, situé en haut de la piste, il n'en est pas de même pour le second tableau qui vous fera partir tantôt au milieu, tantôt à l'une des extrémités de la base.
Votre vaisseau se déplacera à vitesse variable et sera ainsi capable de faire de fantastiques accélérations. Un mouvement de rotation sur lui-même permettra de le diriger tantôt vers le haut de l'écran (dans ce cas, il se placera dans le quart inférieur de l'écran) tantôt vers le bas (auquel cas, c'est dans le quart supérieur qu'il se situera). C'est ainsi que vous ferez défiler un scrolling vertical très fluide, sur lequel vous pourrez diriger votre vaisseau latéralement. A la fin de chaque niveau, apparaîtra un décompte des points ainsi que le pourcentage de réussite de la mission.
Ce jeu, demandant une grande adresse est donc réservé aux joueurs passionnés de shoot'them up ne possédant pas encore Goldrunner. En revanche, pour ceux qui depuis plusieurs mois s'acharnent à dépasser leur propre high score à ce superbe jeu, il ne leur est pas conseillé de posséder Goldrunner II qui risquerait de les décevoir.●



Un autre avis

J'ai pas Goldrunner I dans ma collection aussi, le II ne me paraît pas moche. Pour un shoot'em up, il est bien fait et surtout, il permet de progresser. L'entrée au tableau des scores se fait rapidement ensuite, on s'attache à grimper vers le sommet. Je trouve le scrolling assez spectaculaire. L'impression d'accélération est bien rendue. La musique est présente tout au long du jeu. En début et fin de partie, y'a même un monsieur qui cause !
Dès le premier tableau, il y a intérêt à faire un maximum de points pour bénéficier d'un vaisseau supplémentaire. Ce n'est pas trop difficile et il faut chercher à récupérer les robots : ils rapportent beaucoup de points.
Bien l'idée du scenary disk... On peut changer de décor et il faut le reconnaître, certains sont riches en détails. Evidemment, dans l'ensemble, il n'y a pas grande originalité, surtout si on effectue la comparaison avec son prédécesseur.



Scenary disk II

Scenary disk I : musique identique, aliens semblables, voilà au moins un scenary disk qui ne vous dépaysera pas trop. Pourtant, c'est lui le plus différent de la version de base et c'est aussi lui le plus difficile des 3 (Goldrunner II, Scenary disk I et Scenary disk II). Des couleurs plus chaudes, des décors plus surréalistes, davantage de difficultés en font mon préféré.

Scenary disk II : plus facile à aborder que le disque d'origine, ce scenary disk pourrait être votre disque d'entraînement et de prise en main du jeu. Si vous décidez de l'acheter en même temps que Goldrunner II, commencez à jouer avec ce disque. Vous obtiendrez ainsi une meilleure progression.

Testé sur ATARI ST

Fiche technique

Des couleurs moins belles, moins de reflets métalliques, des aliens plus traditionnels que dans Goldrunner font de Goldrunner II une pâle copie du premier. En revanche, la musique y est rythmée, de bonne facture et accompagne à merveille ce shoot them up. Si vous vous procurez les scenary disks 1 et 2, vous y trouverez des éléments intéressants. A savoir : de beaux graphismes et un niveau supérieur de difficulté dans le scenary disk 1, une phase plus facile permettant un bon apprentissage dans le scenary disk 2.
Si l'on ne compare pas ce soft à son grand frère, il faut bien avouer qu'il est très bon. Mais pour ceux qui ont connu le grand Goldrunner, ce n'est pas sans déception qu'ils découvriront Goldrunner II.

15/20
Un bon jeu, même s'il ne possède pas les qualités de son prédécesseur.

VERSAILLES STORY

F.I.L.
Aventure éducative

Acte premier : pour devenir un gentilhomme.
Ingrédients :
- un justaucorps de belle facture ;
- des souliers ;
- une lourde perruque ;
- des charges importantes (près du roi ou de la reine) ;
- quelques objets achetés ici ou là (étoffe, diamant, etc.) ;
- une coquette fortune.

Durée : illimitée si vous pensez à manger souvent.

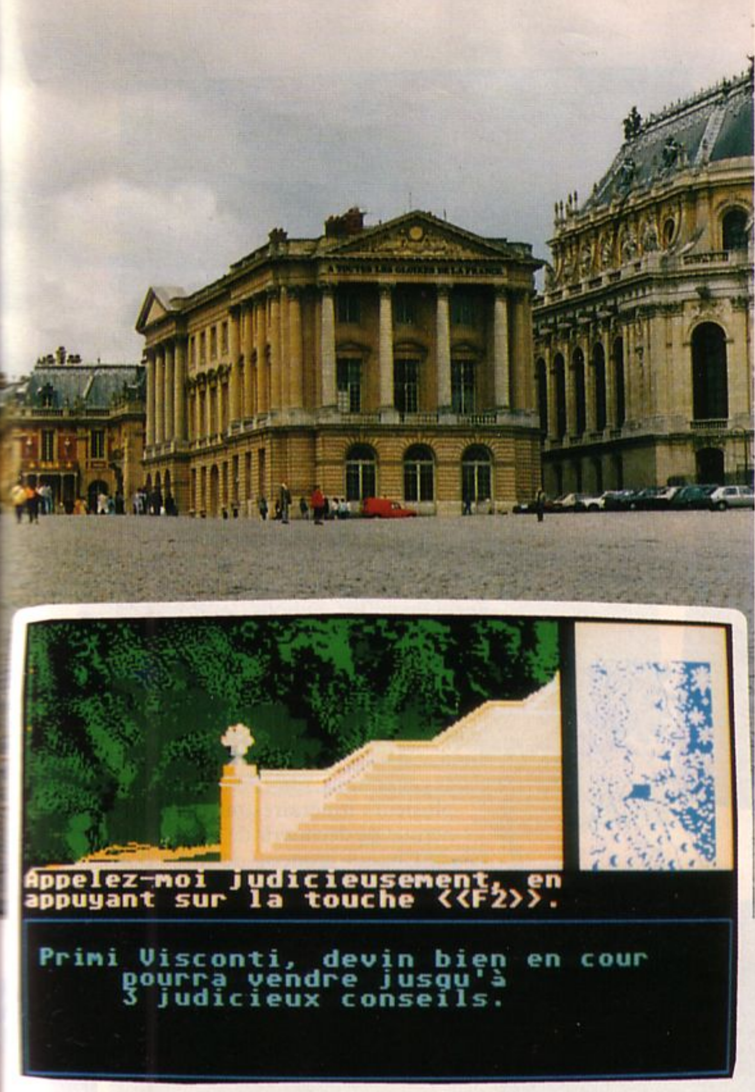
Après avoir répondu avec brio aux 6 questions vous permettant d'aspirer au statut de gentilhomme (questions qui vous seront posées dans un certain lieu du parc du château), il va vous falloir parcourir les nombreuses allées afin d'y rencontrer les courtisans du Roi Soleil. C'est avec leur aide que vous pourrez vous procurer les objets, vêtements et charges nécessaires à la composition d'un véritable gentilhomme. Tout au long de ce parcours matinal, il vous faudra négocier, éviter les "vide-goussets", penser à vous alimenter souvent et copieusement. Puis, au fil des rencontres, peut-être aurez-vous la chance de vous voir confier d'importantes charges. Mais attention, restez vigilant : il ne faut pas que votre réussite naissante vous monte à la tête et que vous vous adonniez au plaisir parfois lucratif, parfois synonyme de ruine, que représente le jeu...
Ainsi, lorsque vous aurez réuni tous les "ingrédients" énumérés ci-dessus, vous devrez vous rendre en un lieu précis et familier. Mais n'y allez que si vous avez brillamment répondu à 3 des questions posées à l'Orangerie, au bassin de Saturne et au Bassin de Cérès. Alors, serez-vous suffisamment logique et perspicace pour y parvenir ?

Acte II : comment rencontrer le roi ?
Oh ! cela serait très simple s'il suffisait de traverser le parc !... Hélas, lors de votre promenade quotidienne, vous risquez de rencontrer des gens mal intentionnés, prêts à vous charger de missions dangereuses. En revanche, de galantes rencontres pourront vous guider plus près du Grand Roi. Sachez leur offrir les plus précieux objets, les plus somptueuses étoffes ou les parfums les plus envoûtants. Sachez que certains jeux vous seront néfastes, que certaines charges peuvent vous conduire à la gloire et qu'enfin, peut-être, vous aurez l'inoubliable privilège d'être présenté au roi.

• Quelques conseils à l'usage des gentilshommes débutants :
- méfiez-vous des rencontres avec certaines courtisanes ;
- il n'est pas toujours de bon goût d'être complice de crimes ou d'appartenir à certains mouvements ;
- un peu de musc peut vous apporter une aide précieuse ;
- n'oubliez pas que trois mots suffisent parfois pour tout gagner ou... tout perdre.●

Testé sur ST





Fiche technique

Avec 24 superbes tableaux, presque aussi fidèles à la réalité que le sont les photos des dépliants que vous vous procurez en visitant le parc du château, ce logiciel est un superbe cours d'histoire. En effet, il semble évident que ce scénario a été bâti après de longues recherches concernant la période de gloire du Roi Soleil. Pour y jouer, munissez-vous tout d'abord d'un bon dictionnaire, voire d'une encyclopédie, cela vous évitera les fâcheux retours à la case départ. Quelques anecdotes de la cour y sont retranscrites, des rappels concernant la tenue vestimentaire, la nourriture, les jeux de l'époque apparaissent sous forme de questions... Des explications de proverbes, des tests de logique et des questions sur certains grands personnages, interromperont sans cesse votre promenade à travers le parc. Mais avant de vous lancer dans cette enrichissante aventure, pensez à consulter votre livre d'histoire ou votre dictionnaire aux rubriques : Colbert, Louvois, Versailles... Enfin, n'oubliez pas que la seconde partie de l'aventure se déroule en temps limité, alors ayez bien en tête certaines dates... Cette leçon d'histoire, rassurez-vous, n'est pas construite sur le mode scolaire très rébarbatif qui caractérise habituellement de telles productions. Ici, la poésie, le langage de la cour sont omniprésents et confèrent au jeu un aspect plus vrai. Alors ? Conclusion ?... Hum, pour les passionnés d'histoire comme moi, c'est un véritable régal. Pour les autres, l'intérêt est tout de même assez grand car l'aventure est agréablement construite. Alors vite, vite, allez acheter ce jeu (ou plutôt cette fresque historique).

Version PC

Cette version est tout à fait semblable à celle du ST. Le plan du jeu, les questions posées, tout est identique. Les graphismes ont été retravaillés pour s'accommoder des limitations du mode CGA. Ils conservent leur relative finesse, ne perdant que l'attrait des couleurs. Dommage que FIL n'ait pas prévu une version PC 1512, 1640 ou EGA...

Globalement, Versailles Story est donc un bon produit, un éducatif comme on aimerait en voir plus souvent, plaisant par son côté anecdotique, techniquement bien réalisé (déplacements gérés par les touches de curseur) et alliant au plaisir d'apprendre celui de vivre une aventure (facile, rassurez-vous) dans les somptueux jardins de Versailles.

15/20
Une bonne initiative...





Out Run

US Gold
Arcade

Le grand et tant attendu Out Run (ST) est enfin là. Faut-il encore le présenter ? Hit des salles d'arcades, il a beaucoup déçu lors de son adaptation sur micro 8 bits (voir notre présentation dans Arcades n° 5). Pourtant, sa médiocrité n'a pas empêché l'éditeur d'en vendre 250 000 pièces !

Sur ST, c'est différent. US Gold a su remettre ses programmeurs dans le droit chemin. Après avoir patienté pendant environ 3 minutes, temps exceptionnellement long du chargement, on se retrouve sur la ligne de départ, au volant de la superbe Ferrari Testarossa, une ravissante blonde à ses côtés. Vous choisissez la fille ou la voiture ? Pour épater la fille, faudra être un as du volant et éviter soigneusement les camions, les Porsches, ou autres ''Coccinelles''. Vitesse de pointe ? Près de 295 km/h. Gare aux sorties de routes : les tonneaux, ça fait mal à la tête et ça fait perdre du temps. Un choc avec un autre véhicule aussi...

Il y a en tout 5 buts à atteindre, avec plusieurs itinéraires possibles, ce qui permet de découvrir de nouveaux paysages. Chaque tronçon de route doit être parcouru en un temps limité faute de quoi il sera impossible de passer au suivant. Virages, routes plus étroites, creux et bosses sont au rendez-vous. Allez ! Déchaînez sans hésiter les chevaux de feu...●

*Testé sur **Atari ST***

SUR LE VIF

B.J. : *Super, c'est Out Run*
D.B. : *Viens l'essayer...*
B.J. : *Dommage, y'a pas de volant...*





Fiche technique

Out Run nous arrive dans une boîte contenant une disquette et une cassette audio. Glissez cette dernière dans le lecteur de votre chaîne hi-fi pour retrouver l'ambiance sonore du jeu d'arcade. Sur la disquette, on a le choix entre bruitages et musique. Le contrôle de la voiture se fait à la souris ou au joystick, cette dernière option étant souhaitable. Les graphismes, couleurs et animations sont bien rendus. Le défilement de la route n'a pas la fluidité de la version "arcade" mais reste très correcte. Par contre, il est assez fatigant pour la vue.
On dispose de 2 vitesses et si, dans le premier tronçon on peut pratiquement tout passer "à fond", il n'en est pas de même par la suite. L'effet de vitesse et d'accélération est bien traduit. Sur les bas-côtés, panneaux routiers et publicitaires alternent.
L'"extended play" fait appel à un accès disque qui casse un peu le rythme du jeu. Dommage ! Autre petit inconvénient : entre chaque partie, il faut ouvrir un menu déroulant pour sélectionner l'option "Game".
Béa, notre championne d'Out Run version arcade s'est assise aux commandes de l'Atari. Son seul regret c'est qu'il n'y ait pas de volant.
Out Run ST est donc une bonne adaptation du coin-op et n'a rien à voir avec les médiocres réalisations 8 bits. Un très bon point pour US Gold qui a su écouter la critique.

15/20
Adaptation réussie et bon jeu dans l'absolu.

Card Sharks

Accolade
Jeu de cartes

SUR LE VIF
L.L. : Alors tu joues au poker ?
O.S. : C'est un strip avec Maggie ?
D.B. : T'es pas fou !



Asseyez-vous à la table du casino que vient d'ouvrir Accolade. Les grands du monde entier s'y retrouvent et viennent tenter leur chance au Poker, au Black Jack (non pas Lang !) ou au Heart, un jeu moins connu. Au hasard des couloirs, vous rencontrerez Maggie, qui a laissé sa ferraille au vestiaire et qui semble toujours aussi peu souriante, Gorb avec sa carte de l'Afghanistan dessinée sur le haut du crâne, Ronnie (soit qui mal y pense) etc. Amusant de jouer avec eux ou plutôt contre eux. Surtout qu'ils ont chacun leur petit caractère... Et ils manifestent leur désappointement ! "Hitski" dit Gorb quand il réclame des cartes et sa face s'éclaire quand il gagne. Pour sa poche ou pour le parti ? Quant à Ronnie, il pourra toujours aller s'acheter quelques cacahuètes...
Allez, si vous êtes fort et si la chance est avec vous, Card Sharks vous permettra peut-être de gagner suffisamment d'argent pour troquer votre C64 contre un Amiga... en rêve !●

*Testé sur **C64***

Fiche technique

Moi, les cartes, je préfère y jouer sur un vrai tapis vert, avec des potes en chair et en os. Au moins, on rigole ! Techniquement, le jeu n'est pas mal réalisé. Les personnages sont animés et font leurs commentaires sur la partie. Il pourra être intéressant de tenter de découvrir leur caractère. Une petite musique et un bruit de cartes qui glissent sur la table accompagent la donne. Malgré tout, l'ensemble est insuffisant pour faire de Card Sharks un jeu passionnant...

11/20
Pas vraiment passionnant.

KILLDOZERS

Lankhor
Arcade/Rôle

KILLDOZERS : DE L'ARCADE A GOGO

Si je vous parle du jeu de rôles, vous imaginez à coup sûr un scénario dans lequel on choisit différents personnages possédant chacun des qualités propres : vitalité, courage, armement sophistiqué, etc. En général, l'action se déroule au Moyen Age. Entrent en scène un druide, une valkyrie, un archer... Par contre, si je vous parle de jeu d'arcade, vous voilà catapulté dans le 3e millénaire (ou plus tard) et vous tirez sur tout ce qui bouge.

Bien. Maintenant, je vais vous présenter un jeu à la fois de rôles et d'arcade. Difficile de trouver un compromis, n'est-ce pas ? Pourtant ce jeu, français de surcroît, existe et ne présente aucun anachronisme, aucune "faute de goût". Son action se déroule en 3000 et des poussières, au moment où un ordinateur surpuissant devient fou et décide de construire un véritable arsenal d'engins tous aussi fous et dangereux que lui.

Le monde est menacé et, en ce grave instant, vous êtes choisi pour partir à la destruction du fameux ordinateur. Eh oui ! C'est encore vous le héros de ce jeu ! Depuis le temps qu'on vous le dit et vous le redit, vous devez avoir les chevilles qui enflent, non ?

Bon mais cette fois, tout héros que vous êtes, il va falloir faire très fort pour parvenir à vos fins.

Vous allez devoir mettre à sac 6 étages remplis d'objets très méchants.

Facile ! 6 étages, c'est rien du tout ça !

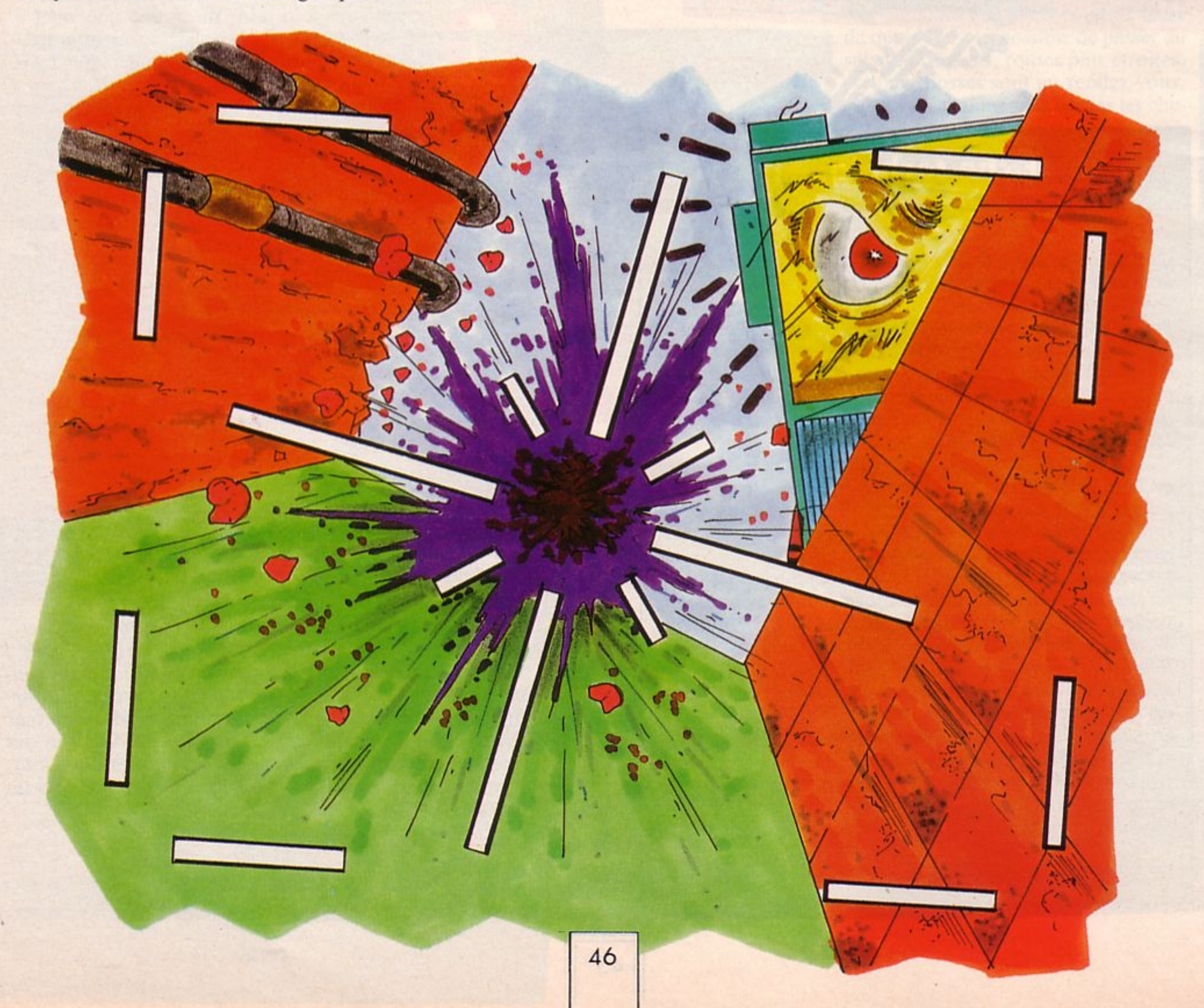
Mouais ! Mais si je vous dis qu'à chaque étage, vous trouverez 26 salles, vous souriez déjà beaucoup moins, n'est-ce pas ?

KILLDOZERS : UN JEU DE ROLES

Vous vous demandez bien comment on peut faire de ce jeu, un jeu de rôles ?

Oh, c'est facile, vous avez tout simplement la possibilité de choisir au départ votre char selon ses différentes caractéristiques. Puis, en cours de partie, vous aurez grâce aux touches F1, F2 et F3 la possibilité d'opérer un choix d'armes pour l'attaque des ennemis.

Vous déciderez de cela en prenant connaissance des forces et des armements de l'adversaire. Mais n'oubliez pas que la fuite est parfois la meilleure stratégie qui soit...



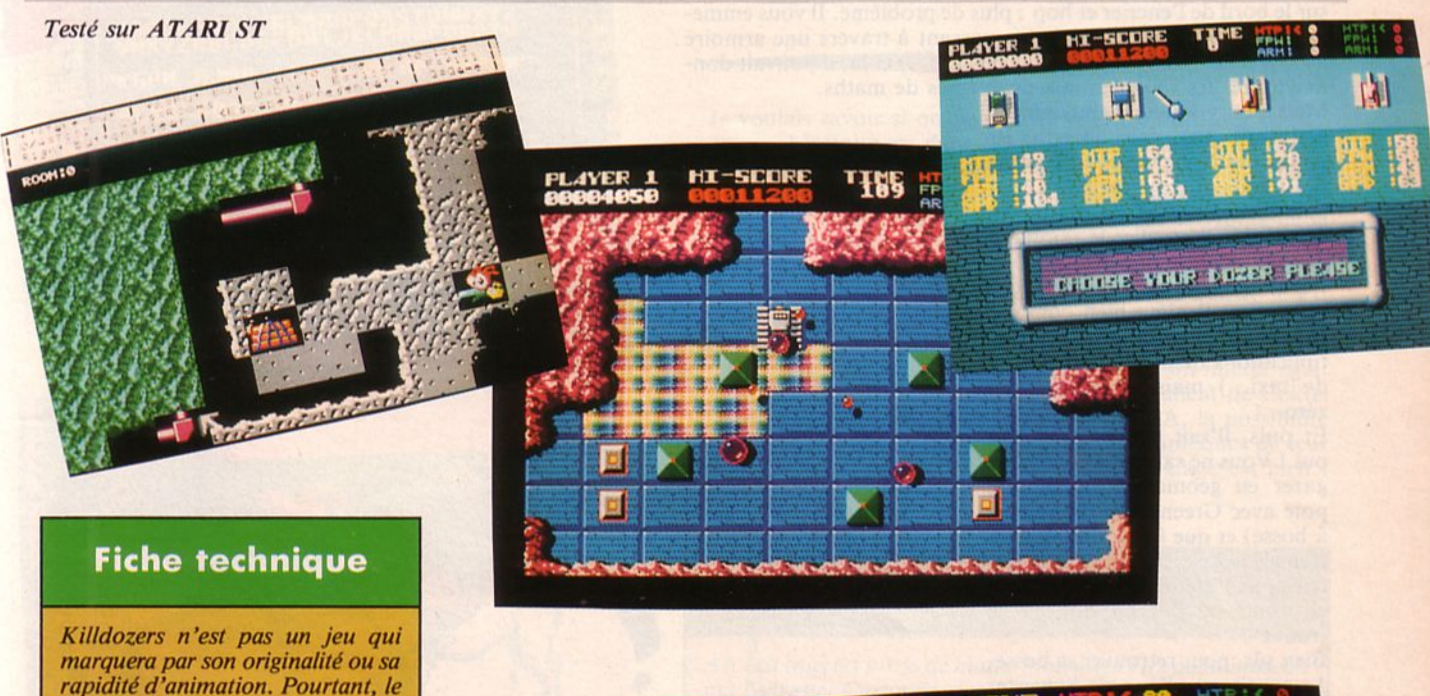
KILLDOZERS : UN EDITEUR DE TABLEAUX (construction kit, si vous préférez).

Lorsque vous aurez vaillamment parcouru vos 156 salles, ne jetez pas Killdozers à la poubelle... En effet, vous allez pouvoir créer vos propres salles grâce à un éditeur très complet et surtout très simple à utiliser.
A cet effet, vous aurez accès à 5 tableaux représentant tous les éléments possibles. Si vous parvenez au bout des étages en moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire, là, je vous promets des heures entières dans la peau de l'architecte, du bâtisseur, de l'artilleur même puisque vous pourrez placer des armes et des ennemis là où bon vous semblera...
Si avec ces 3 jeux en un, vous n'êtes pas acheteur alors je parie que vous n'êtes pas un vrai joueur...

Un autre avis

Pour changer de l'arcade pure et dure, celle où on tire tous azimuts, voici l'arcade de réflexion alliant 2 poils de stratégie à 3 cheveux d'adresse. Les maniaques du joystick seront peut-être déçus : ici, pas d'animation fulgurante, ni d'ennemi impitoyable. On pilote un char, soigneusement choisi au départ en fonction de ses caractéristiques, qui seront différentes selon les salles à explorer et, en cours de route, on livre des combats... ou on les évite, en fonction de la force de l'ennemi. Le choix des armes peut être décisif et la fuite n'est pas un mauvais plan.
Le char tire dans 4 directions perpendiculaires, ce qui n'est pas toujours évident pour détruire un ennemi. Certains passages sont étroits et ne peuvent être empruntés.
Le jeu prendra beaucoup de temps au joueur. Dans un premier temps, il pourra ne chercher qu'à faire des points : les scores sont enregistrés sur la disquette. Son expérience croissant, il cherchera à détruire l'ordinateur.
L'éditeur de salles, fort bien conçu et simple à utiliser, permettra de créer de nouvelles difficultés et de prolonger ainsi la durée de vie du jeu. ●

Testé sur ATARI ST



Fiche technique

Killdozers n'est pas un jeu qui marquera par son originalité ou sa rapidité d'animation. Pourtant, le joueur va y passer des heures, des soirées, des semaines entières tant il est riche en possibilités.
Le graphisme est bien réalisé car il utilise de nombreuses nuances de couleurs et de formes. En outre un jeu d'ombres en améliore le décor.
L'animation des ennemis est correcte sans toutefois faire preuve d'une grande variété. Musique et bruitages sont présents mais ce n'est pas ce qui fait l'intérêt du jeu.
Killdozers est un jeu de bonne facture, offrant de nombreuses heures de jeu pour un prix raisonnable.
Alors ? Alors, j'ai déjà acheté...

14/20
Quelques bonnes heures de plaisir.



LA BOSSE DES MATHS

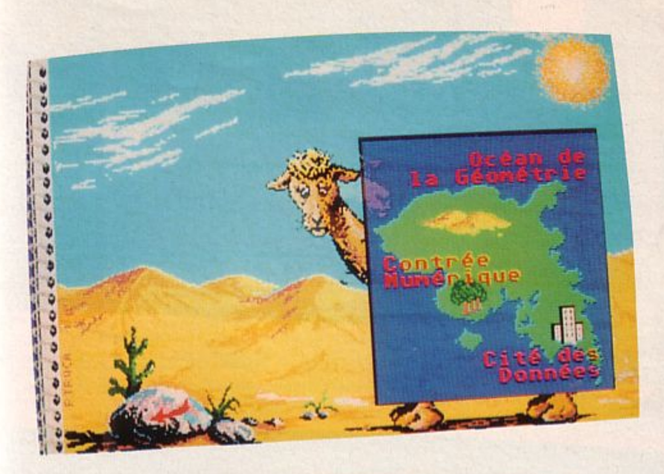
Coktel Vision
Educatif

C'est l'histoire pas très banale d'un dromadaire qu'était chauffeur de taxi. Un soir, après avoir bu bien autre chose que du soda, Jo (le taxi) avec tous ses copains, s'était endormi sur le sable chaud du désert.
Mais au p'tit matin, plus de copains, plus de bosse sur le dos... Jo se dit que ce devait être une farce de l'un de ses potes : pourquoi pas Bernard Papi, le Big Bosse, celui qui se trouvait toujours dans les bons coups ?
Ah, j'oubliais de vous dire que la bosse qu'il venait de perdre, c'était la bosse des maths.
Pour s'en sortir, une seule solution : aller à la recherche du Matou-matheux. Quoi ? Vous ne connaissez pas cet illustre personnage ? Vous n'avez jamais fait appel à lui, lorsque vous séchiez lamentablement sur votre interro de maths ? Ah ! C'est vrai que de nos jours, y'a plus d'encrier dans les tables des collèges.
Moi, de mon temps, il suffisait de l'appeler en tapant un peu sur le bord de l'encrier et hop : plus de problème. Il vous emmenait dans son pays magique en passant à travers une armoire à glace à la vanille (délicieuse d'ailleurs...) et là, il pouvait donner toutes les réponses aux problèmes de maths.
Mais c'est vrai que maintenant, y a l'droit aux calculettes... les maths ont bien changé... Tout ça pour vous dire que Jo lui, il connaît bien Kid-Cat (le matou en question). Il va aller le rejoindre dans la contrée numérique.
Parce que, notre Jo, pour tout vous dire, il aime bien compter (normal, faut savoir faire des multiplications quand t'es chauffeur de taxi...) mais en géométrie : zéro.
Et puis, il'sait pas nager... Ben oui ! Vous ne saviez pas que pour gazer en géométrie, fallait être pote avec Greenpeace (la baleine à bosse) et que les définitions du triangle isocèle, du centre de symétrie et de l'arête d'un solide, c'est au fond de l'océan que ça se trouve ?
Bien sûr, pour retrouver sa bosse, Jo aurait pu aller voir Sylvester Cartonne dans la cité des données, mais pas facile de s'garer entre ces maudits buildings. Et puis, sans sa bosse, il aurait l'air de quoi ? Lui, un ex du gymmase club !...
Malgré son courage et sa témérité, Jo préférait ne pas tenter de résoudre ces horribles transformations de cm3 en m3, ces recherches de coordonnées, ces calculs de pourcentage. Beurk...
Non, pour retrouver sa bosse, une seule possibilité s'offrait à lui : la contrée numérique.
Faut avouer qu'il aurait plus gazé s'il avait dû retrouver le prix du litre de scotch... Mais comme il savait calculer, la conversion eau/bourbon ne lui posait guère de problème...
Quelques mauvaises réponses lui auraient sans nul doute valu la gamelle trophée d'argent ou de bronze mais Jo n'en voulait pas. Son principal désir était de retrouver sa bosse et bien sûr, le plus rapidement possible.
Après quelques brillantes réponses, Jo allait sans nul doute se voir ouvrir les portes du domaine des vœux. Suivant la qualité qui lui aura le plus servi (courage, témérité, efficacité, persévérance, etc.) il aura la vision de son dieu au nom très révélateur. Pour sa part, il y a fort à parier que son protecteur aura pour nom : Sasarose...●





Version CPC











Version PC

Un autre avis

Je voulais savoir si on pouvait faire des maths avec le PC. L'affaire est dans le sac, suffit de charger la bonne disquette ! Et la bonne disquette, elle est là. Si tous les éducatifs pouvaient avoir le même attrait... Oh, pas forcément l'aspect humoristique et sympa de la présentation. Non, tout le reste : la finition, le droit à l'erreur, les révisions possibles, la variété des sujets abordés. Si tu es en 5ème, voilà une bonne occasion d'utiliser le PC qui traîne sur le bureau de ton père. A moins que tu ne possèdes un Amstrad CPC ou un Thomson. Sur toutes ces machines, le logiciel présente un intérêt égal.
Il faut également souligner l'effort permanent de Coktel Vision donnant aux possesseurs de PC EGA, la possibilité de tirer parti des caractéristiques graphiques de leur machine. Ca, c'est bien !

Testé sur ***ATARI ST***

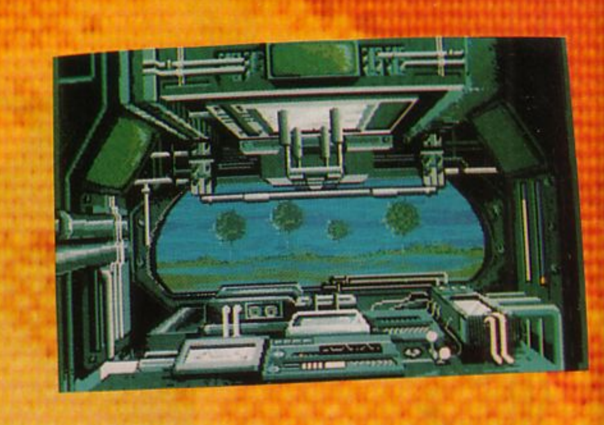
Fiche technique

Ah ! Si tous les profs de maths pouvaient être aussi musclés que Sylvester Cartonne, aussi naturels que Greenpeace, et... un peu moins prétentieux que le Matou-matheux ce serait un véritable plaisir d'aller en cours... De l'humour, beaucoup d'humour... Des questions dans l'ensemble claires et sans ambiguité, des graphismes humoristiques, bref, tout ce qu'il faut pour qu'un éducatif soit chouette.
Trois chapitres comportant chacun trois sous-chapitres vous invitent à calculer, à réfléchir. Vous les choisirez dans l'ordre de vos préférences et pourrez y revenir dès que vous le désirerez.
Parfois un tableau de définitions pourra vous venir en aide, mais attention, on ne révise pas le jour des exams... Toutefois, à la rédaction, on a relevé quelques points pour lesquels les définitions sont un peu trop évasives. En outre, il sera bon, pour les possesseurs de la première édition, de bien lire la fiche "Erratum", sinon, vous direz, comme nous que "cela ne veut rien dire...". Rassurez-vous, depuis, on a pris le temps de tout lire et, avouons-le, "La Bosse des Maths" c'est vraiment sympa...

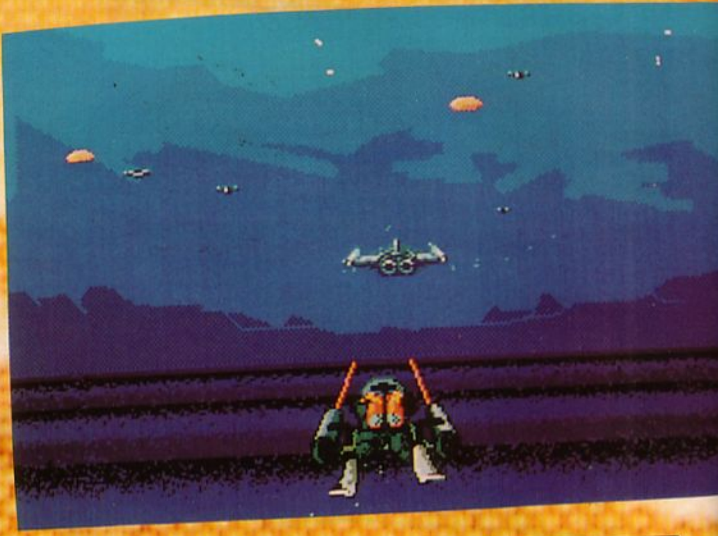
15/20
Un éducatif intéressant !

BOB MORANE OCEANS I

Infogrames
Arcade/Aventure



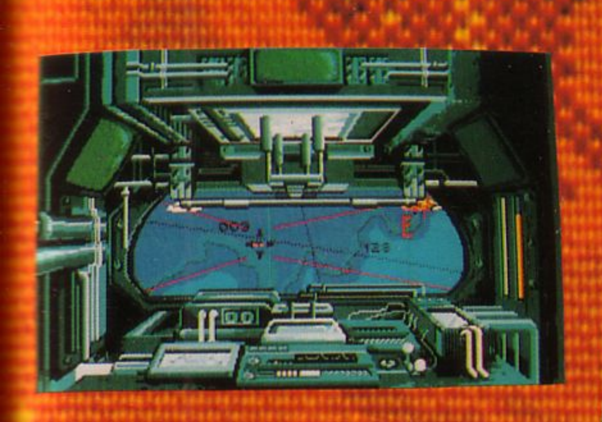
Après "20 000 lieues sous les mers" de Jules Verne, nous voici de nouveau dans les fosses marines avec "Bob Morane Océans I" d'Henri Vernes. Est-ce l'homonymie qui a produit un véritable miracle ? Nous n'en savons rien mais une chose est sûre, c'est que ce Bob-là n'a rien à voir avec les trois softs du même nom testés précédemment.
Quelle déception pour les amoureux de ce héros des temps modernes lorsqu'ils l'avaient retrouvé sur leur moniteur couleur. Le grand Bob Morane y perdait toute son image de héros pour ne devenir qu'un vulgaire pantin du jeu d'arcade. Aussi est-ce avec un certain a priori négatif que ce matin nous avons chargé les deux disquettes de Bob Océans.
Mais que s'est-il passé à ce moment-là ? Nul ne le sait ! Un miracle s'est produit dans le cœur de notre Atari. C'est alors







que nous avons vu l'un des plus beaux softs d'arcade/aventure réalisés à ce jour. Ce n'était même plus un jeu, c'était devenu un film.
Sur une toile peinte, avançaient à grande vitesse, deux scooters des mers, largués peu de temps auparavant par un avion. Aux commandes, un Dacoit (disciple de l'Ombre Jaune) ennemi juré du second pilote : Bob Morane.
Malgré leur vitesse élevée, les deux hommes menaient une bataille acharnée. C'est, en effet, à grands coups de "santiags" que chacun tentait de déséquilibrer son adversaire afin de le jeter à l'eau.
Bientôt, Bob Morane, vainqueur de cette épreuve allait se diriger vers... le générique du film... Metteur en scène : Tuan Do Cao ; ingénieur du son : Charles Callet, etc. Tiens, tiens, ces noms-là nous disaient quelque chose...
Puis nous allions suivre Bob dans la cabine du bathyscaphe. Un coup d'œil sur la carte. Eh bien ! Nous étions bel et bien au cœur d'une véritable bataille sous-marine... Les bases ennemies y étaient nombreuses, celles de Bob régulièrement éloignées de manière à refaire souvent le plein d'énergie. Les patrouilles de l'Ombre Jaune sillonnaient les fonds. Tout cela annonçait bien des péripéties...
Première destination : un brouilleur d'ondes. Celui-là, pas question de le laisser en fonctionnement, il s'agissait de le détruire au plus vite. Après avoir évité quelques rochers, quelques récifs, Bob, équipé pour l'occasion de la tenue d'homme grenouille, rejoignait le fond, armé d'un couteau ainsi que d'un laser. Ouf ! Le travail serait presque facile : pas un requin, pas une pieuvre en vue. Il fallait choisir : éliminer tout de suite le brouilleur ou mettre d'abord à mort le complice de l'Ombre Jaune, lui aussi vêtu en plongeur. ▶





Après deux ou trois vaines tentatives, Bob décida de détruire immédiatement le brouilleur. Aussitôt dit, aussitôt fait... Bob laissa le plongeur au fond de l'eau et pris la direction du sas du bathyscaphe.
De retour à bord, il contempla la carte, définit son but puis repartit à l'assaut des bases ennemies.
Attention, les mines flottantes risquaient d'abîmer le bathyscaphe. Avant même d'atteindre le second brouilleur, Bob dut éliminer une flotille ennemie. Juchés sur leur scooter sous-marin, les adversaires lâchaient sur Bob des mines hyper dangereuses, mais le héros savait les éviter et, grâce à des tirs bien ajustés, il décima toute la flotille. Second brouilleur, second combat d'hommes grenouilles. Hélas cette fois, pieuvres et requins, assoiffés de sang, étaient au rendez-vous... Bob échappa-t-il à ces horribles bêtes ? Parvint-il à éliminer de la carte ce maudit brouilleur ?
Fut-il ramené à bord par son fidèle compagnon Bill Ballantine ?
A vous de le découvrir en achetant au plus vite "Bob Morane Océans I".

Un autre avis

Après la précédente cascade de Bob Morane, saluée assez médiocrement par l'ensemble de la presse spécialisée, Infogrames corrige le tir avec Bob Morane Océans. Tout concourt à faire de ce soft une réussite. Sur fond d'aventure, de stratégie et de lutte contre le temps, on découvre un jeu qui retient en haleine du début jusqu'à la fin. Les scènes d'action ne sont pas de vulgaires interludes. La réalisation de l'ensemble est de très bonne qualité. Graphismes et animations sont splendides et cette incursion au fond des mers n'engendre pas l'ennui. Un coup de chapeau à Infogrames qui a su prendre en compte la critique de toute la profession... et des utilisateurs !



Testé sur ST

Fiche technique

Effacez l'horrible souvenir laissé dans votre mémoire par les 3 premiers Bob Morane, nettoyez bien vos verres de lunettes, asseyez-vous confortablement devant votre micro, branchez votre meilleur joystick, enfilez votre combinaison de plongée, vos palmes, augmentez le volume de votre moniteur, préparez près de vous quelques fruits séchés ou quelques carrés de chocolat (pour vous aider à suivre le rythme diabolique de cette aventure) et rejoignez vite le clan des admirateurs de Bob Morane.

Découvrez de fantastiques décors peints à la gouache avec des nuances de gris colorés, de bleus et d'orangés, guidez votre héros à l'animation fluide, quasi parfaite. Concentrez-vous sur les scènes d'arcades (rapides, pas trop difficiles).

Tentez enfin de faire mieux que moi : 89 % de brouilleurs désactivés, 20 % de bases, deux flotilles seulement (pas terrible mon score...).

En un mot : bravo ! Eh oui ! Bravo à tous les développeurs de ce superbe soft. Infogrames voulait faire de Bob Morane, LE héros des logiciels : avec "Bob Morane Océans I", le pari est tenu...

A noter, comme dans les trois premiers Bob Morane, la présence d'une B.D. (signée Fructuoso et Harriet), d'un guide des océans, d'un roman et d'un jeu de rôles.

17/20

Pour la qualité de la réalisation et l'intérêt du jeu.



20000 LIEUES SOUS LES



A 300 milles de l'île de la Reine Charlotte, au large de la Colombie britannique, le navire e M. Farragut, l'"Abraham Lincoln", se fit aborder par un engin hors du commun. A bord de ce vaisseau sorti tout droit du fond de l'Océan, le Capitaine Nemo accueillit Ned Land, le professeur Aronnax et son serviteur Conseil. C'est ainsi qu'allait débuter la fantastique aventure survenue à ces 3 hommes, partis pour découvrir le monstre marin, tant redouté. Le Nautilus, (c'est le nom du vaisseau sous-marin dans lequel ils sont désormais prisonniers), est un merveilleux engin, capable de descendre à des centaines de pieds sous la mer. A l'intérieur, un somptueux salon agencé avec goût et possédant une fenêtre avec vue sur le fond marin : fabuleux ! Puis quelques autres pièces, dont la bibliothèque, avec au milieu des ouvrages un orgue splendide. En bas, la salle des machines offre un spectacle tout aussi surprenant. En effet, le Nautilus est pourvu de propulseurs fonctionnant grâce à une énergie alors inconnue : l'électricité. L'hôte de Ned, Conseil et Aronnax est, semble-t-il, un bien curieux personnage. Il aime rester seul, des heures durant, au milieu des étagères chargées de superbes ouvrages reliés. Qu'y fait-il solitaire ? Consigne-t-il tous les événements qui se déroulent à bord du Nautilus, dans ce curieux journal pour lequel Aronnax s'est vu interdire l'entrée de la bibliothèque pendant quelques jours ? Après plusieurs journées passées à bord du sous-marin, Nemo proposa à Aronnax de manœuvrer l'engin afin de le poser à la lisière de la forêt Crespo. C'est là que le professeur découvrit les joies de la chasse aux requins. Hélas, malgré les 4 squales qu'il accrocha à son tableau de chasse, Aronnax garda toutefois quelques mauvais souvenirs de cette première expérience. Il avait, en effet, été blessé par un requin et mit plusieurs semaines avant de pouvoir à nouveau goûter aux joies du monde marin. Après plus d'un mois de détention à bord du Nautilus, les 3 hommes fêtèrent leur premier Noël sous-marin. Un peu plus tard, ils découvrirent l'épave d'un bateau coulée au large de l'Espagne, en plein Atlantique. Ils avaient donc emprunté un mystérieux tunnel reliant Mer Rouge et Méditerranée. Des semaines s'étaient écoulées lorsqu'ils furent attaqués par un poulpe géant. Le machiniste fit remonter le Nautilus en surface et c'est du pont de celui-ci que le professeur parvint à tuer la bête. Malgré ses exploits, Aronnax commençait à douter d'un proche retour sur la terre ferme et se mit à préparer son évasion. Y parvint-il ? C'est ce que vous découvrirez en chargeant 20 000 Lieues Sous Les Mers...●

MERS



Un autre avis

J'ai beaucoup aimé cette œuvre de Jules Verne. Le film de Walt Disney également. En recevant ce jeu d'aventure, je m'attendais à y retrouver l'atmosphère du livre. Finalement, sur ce point, je n'ai pas été déçu. Nemo est toujours aussi mystérieux et il faudra quelque peu de psychologie pour le manœuvrer. L'ambiance feutrée des salons du sous-marin est assez bien rendue et l'immense hublot s'ouvrant sur les profondeurs donne l'impression d'être dans un aquarium.
Le joueur devra découvrir l'intérêt et le rôle de certains objets ou situations. Hélas, si globalement les graphismes sont assez beaux, l'aventure, elle, semble assez peu passionnante... et on a l'impression d'être le prisonnier, non pas de Nemo mais plutôt du programmeur.

Testé sur ST

Fiche technique

Dans un somptueux décor, partez à l'aventure sous-marine, en cette fin de XIX19ᵉ siècle. Méfiez-vous des susceptibilités de chacun, prenez des notes et surtout repérez-vous sur la mappemonde. Dans ce jeu, vous n'avez pas beaucoup d'actions possibles, laissez-vous donc guider par votre intuition. Mais, même si le nombre de tableaux est réduit, pensez à regarder par les hublots : c'est là que vous pourrez observer le monde sous-marin en mouvement. De superbes poissons, des algues, des épaves de bateaux vous y attendent. Lorsque vous manœuvrez l'engin, vous aurez véritablement l'impression d'entendre un vrai sous-marin. Quant à la musique, il conviendra de savoir accorder les 4 notes accessibles sur l'orgue afin de jouer la mélodie préférée de Nemo. Si vous appréciez Bach, votre tâche sera, sans nul doute, bien plus facile.
Pour les scènes de chasse, il ne vous faudra pas beaucoup d'entraînement car les poissons ont un déplacement assez lent. En ce qui concerne l'animation, elle est aussi présente dès que vous posez le pied sur la terre ferme. Vous vous y déplacerez grâce à la souris et passerez ainsi de paysages en paysages, figurés par des vignettes.
Pour vous situer sans problème, n'hésitez pas à vous aider d'un dictionnaire.
Dans l'ensemble, ce logiciel est superbement réalisé et reprend fort bien le thème et le ton du livre et du film. Toutefois, il est peut-être vite lassant d'y jouer car peu de paramètres entrent en compte, ce qui limite votre champ d'action.

13/20
L'atmosphère est assez proche de l'œuvre de Jules Verne mais l'intérêt est limité...



Clark Bokel, le célèbre professeur de sciences occultes, c'est vous. Votre but est de retrouver un vieux parchemin qu'un sage hindou a dissimulé, avant de mourir, dans une vieille maison normande. Quelles révélations allez-vous donc recevoir de cet important manuscrit ? Lorsque vous allez découvrir que le monde risque d'être totalement anéanti par le réveil tardif de 4 dieux maudits, votre but sera dorénavant de partir sur les hauts plateaux et d'y détruire Sho le dieu éléphant, Bastouh la déesse de la guerre, Ka le dieu des illusions et Mishor le dieu du déluge. Personne ne pourra vous aider dans cette lutte contre la mort car le manuscrit qui annonçait ce cataclysme vient de tomber en poussière. Vous êtes désormais seul à connaître le secret, c'est pourquoi vous devez dans un bref délai réussir votre mission. Sinon ? Eh bien ce sont les dieux qui auront tout pouvoir sur notre monde.

Pour parvenir au domaine des dieux, il va vous falloir acquérir 3 pouvoirs qui seront pour vous une aide considérable.

En effet, grâce à eux, vous pourrez à volonté vous transformer en souris (pour les passages étroits : cavité dans un rocher par exemple), en boule de feu (afin d'abattre certains monstres insensibles aux armes traditionnelles) et enfin en oiseau (pour s'envoler... si si...).

Pour parvenir à se transformer ainsi, rien de plus simple : il suffit de cliquer sur l'icône désirée et... abracadabra... vous voici en souris, mignonne à croquer ou bien en terrifiante boule de feu. Facile n'est-ce pas ?

Mais ce que j'ai omis de vous dire c'est que, pour acquérir ces fameuses icônes, il va vous falloir traverser des paysages hostiles, peuplés de serpents, araignées, monstres cracheurs de feu, afin d'y rassembler 4 éléments vous permettant de reconstituer le pouvoir recherché.

Puis, au bout de 30 minutes de jeu environ, (à condition toutefois que vous n'ayez commis aucune erreur dans les huit premiers tableaux du jeu), vous allez arriver dans le domaine des dieux. ''Ça y est c'est gagné !'' Ah non ! Là, vous n'avez subi que les tests d'admission, maintenant il va falloir avancer prudemment, ne pas se laisser prendre au piège du labyrinthe, récupérer les clés qui vous permettront d'atteindre la cachette du dieu puis de mettre celui-ci à mort.

Mais attention, le temps s'écoule très rapidement, trop rapidement et vous savez que, dès que la mèche en feu qui symbolise le compte à rebours, parviendra au point zéro, vous serez mort... et avec vous, le monde entier sera anéanti.

Ne tremblez pas comme cela, après tout ce n'est qu'un jeu...●

Fiche technique

Voici une aventure à couvrir en un temps limité (environ 1h30) avec une multitude de petites actions à mener. Dans chaque tableau (très coloré), vous allez devoir abattre tous les monstres à l'aide des armes égarées à droite et à gauche sur tóut le tableau. Pour ce faire , il vous faudra procéder suivant un ordre logique, sinon vous risquez de rester coincé dans un tableau, avec le compte à rebours qui continuera à progresser.
Pour déplacer votre personnage, vous avez le choix entre les touches fléchées et la souris (pour ma part, j'ai choisi les flèches car la progression est plus rapide, ce qui permet de gagner quelques secondes, voire quelques minutes dans chaque tableau).
Les coups distribués aux ennemis sont accompagnés de maigres bruitages, quant au reste, c'est tout à fait silencieux.
Au départ, vous allez être ébloui par cette palette de couleurs, toutes plus vives les unes que les autres. Mais, il faudra vous y habituer car l'ensemble est très, très coloré et utilise des tons fluos. Les décors sont très chargés, aussi est-il parfois difficile de distinguer, d'un premier coup d'œil, les emplacements des ennemis, des armes et bien sûr des éléments constituant les 3 pouvoirs.
Pour jouer, il faudra sans cesse aller et venir, pour chercher une arme, s'en servir, en reprendre une seconde afin de tuer un autre monstre, etc.
Ici pas de synthèse vocale, pas d'analyseur syntaxique, mais uniquement des déplacements et des choix d'icônes. Cette aventure est un véritable rallye pour lequel vous n'avez pas une seconde à perdre. Prudence toutefois dans la seconde partie du jeu car l'entrée dans un labyrinthe peut vous être fatale. L'intérêt n'est donc pas d'augmenter les high-scores mais d'aller toujours plus loin dans l'aventure : ne vous imaginez pas y parvenir dès le premier essai mais au contraire, apprenez bien chaque tableau de façon à y minimiser le temps de passage. Une aventure entêtante qui risque de vous tenir des heures, des soirées entières devant votre écran.

12/20
Une aventure en forme de casse-tête.

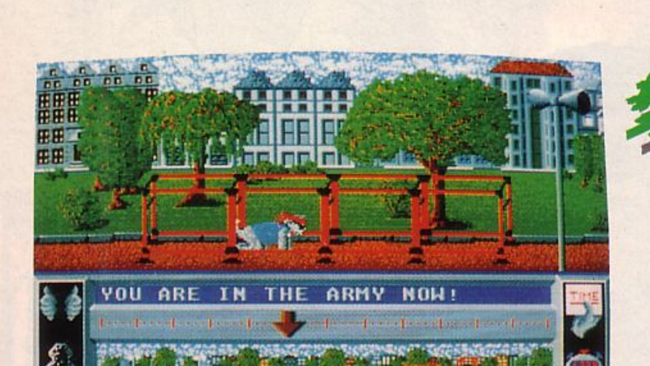
Quelques aides

- un serpent est toujours abattu par le revolver ;
- une araignée ne résiste pas à la bombe aérosol ;
- pour détruire un buisson, munissez-vous d'une épée ;
- l'hélicoptère tourne le dos au soleil ;
- la souris vous aidera à sortir d'un tableau après avoir passé le petit pont ;
- les grottes ne sont parfois pas fréquentables ;
- vous ne quitterez pas l'aéroport sans papiers en règle.

Testé sur ***Atari ST***



BAD



Voilà presque 4 ans, tous les athlètes, tous les sportifs mondiaux préparaient sans relâche la plus prestigieuse des rencontres : les jeux olympiques.
Souvenez-vous : Los Angels, le fantastique Carl Lewis, les exploits des nageuses françaises, etc. Mais ce que nous ignorions tous, c'est que pendant ce temps, se déroulaient, dans la même ville, les J.O. des chats du monde entier. En effet, la fédération féline internationale venait d'organiser dans les égouts, les parcs et même les bars de Los Angeles des rencontres entre chats sportifs. Je peux vous dire tout de suite que, à la suite du reportage filmé par Go !, tous les spectateurs ont compris qu'il ne s'agissait pas là de chats de gouttière... Non, nos athlètes étaient trop fiers de leurs beaux muscles pour rôder la nuit sous les fenêtres des belles Minouche, Mimi, Leïla et Minette... Et puis, il faut bien l'avouer, ces flambeurs de chats n'aimaient guère l'eau. C'est d'ailleurs, le plus peureux qui a été le seul à réussir la traversée de tous les égouts de Los Angeles, sans tomber à l'eau : c'est que ces petits minets aux gros bras n'apprécient pas vraiment que l'eau souille leur brillant pelage...
Bref, sans le fantastique reportage de Go !, nul n'aurait jamais su que de véritables "parcours du combattant" avaient été installés dans les parcs de la ville.



Il eût été dommage de "louper" ces chats rampant, sautant, attrapant au "vol" des drapeaux aux figures géométriques, lançant des boules sur une piste de bowling très particulière...
Tenez, regardez plutôt avec moi ces quatre difficiles épreuves que durent subir les concurrents.
Tout d'abord, le parc. C'est là que nos héros ont sauté au-dessus des rivières, roulé sur des ballons plus gros qu'eux, franchi des murs de briques, se sont suspendus à des barres métalliques et ont ainsi terminé leur parcours à bout de souffle.



Pour se rendre au second rendez-vous que constituaient les égouts, ils chevauchèrent leur moto et, après avoir évité les dangers de la circulation, parvinrent à rejoindre la première bouche d'égout.
Encore une épreuve éreintante pour les pauvres chats. Beaucoup d'entre eux n'allaient d'ailleurs pas s'en remettre et perdre des points précieux pour le classement final. A l'issue de cette pénible épreuve, les concurrents devaient reprendre leur moto et regagner au plus vite (sinon, ils perdraient des points au décompte final), la piscine, lieu de la 3ème épreuve officielle des J.O.
Là, c'est sur des flotteurs animés d'un mouvement de va-et-vient qu'ils allaient réaliser des sauts périlleux et tenter d'attraper les fanions situés sur une barre au-dessus de leur tête.
Cette épreuve, bien que forçant parfois les chats à tomber dans l'eau, n'était toutefois pas la plus difficile. Elle ressemblait d'ailleurs plus à un concours du type "jeux intervilles" qu'à une qualification olympique.
Pour se sécher un peu, les sportifs allaient une nouvelle fois enfourcher leur "deux-roues" pour se rendre au bar-bowling. Là, une récompense les



attendait : la bière, mousseuse et désaltérante. Le but de cette ultime épreuve était bien simple. Les chats devaient, tour à tour affronter les bulldogs dans des duels au bowling. Si la boule de l'adversaire vous roulait sur le pied, vous aviez droit à une chope de bière. Hélas, au bout de 6, c'est dans un état semi-comateux que le concurrent laissait la place à un autre. Alors, pas faciles, hein les J.O. pour chats ?... Ah, un conseil, si votre matou veut s'inscrire aux prochains J.O. de Séoul, il va falloir que vous vous procuriez au plus vite son programme d'entraînement. Je veux parler de Bad Cat bien sûr... ●

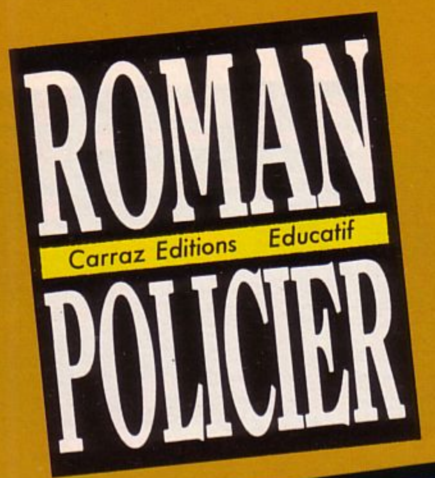
Testé sur ***AMIGA***

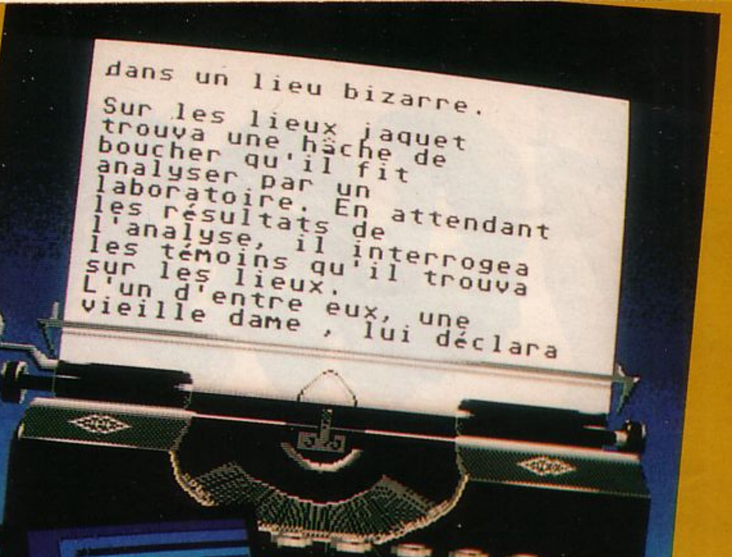
Fiche technique

Dans le genre d'"Alternative World Games" ou de "Western Games", voici un soft dont les épreuves inspirées de "jeux inter-villes" et du parcours du combattant présentent le double intérêt d'être à la fois drôles et difficiles. Ainsi vous n'allez pas tomber sur un de ces jeux qui vous lassent au bout d'un quart d'heure, ni sur un de ceux dont les épreuves sont tellement "hard" qu'il est bien plus dur d'y jouer que de se présenter à l'oral d'un examen... Bad Cat est, en effet, un logiciel dans lequel vous pourrez progresser sans toutefois être trop facile, dès le début. Mais la plus difficile des épreuves est, pour moi, la traversée des égouts : non pas à cause de l'odeur ou de l'obscurité, non, non, mais simplement parce qu'elle requiert un maximum d'adresse et de calme et pourtant de rapidité. Côté réalisation, voici un jeu d'un bon cru : graphisme léché (normal avec des chats...), animation très correcte, applaudissements très réels, miaulements de douleur ou de satisfaction, indicateur de progression situé en bas d'écran, chronomètre et, ne l'oublions pas, une touche d'humour assez surprenante au départ mais qui deviendra rapidement habituelle. Mais ne vous laissez pas prendre au jeu du chat qui passe son temps à se bidonner car, pendant qu'il rit aux éclats, le chronomètre continue toujours son compte à rebours... Vous y jouerez seul, à 2, 3 ou 4 alternativement. Si vous voulez vous détendre en période d'exam' ou même pendant les vacances, n'hésitez pas et achetez Bad Cat le plus tôt possible.

14/20

Distrayant, humoristique mais il ne retiendra pas longtemps l'intérêt du joueur.







Ce jour-là, une enquête difficile commença pour le commissaire Jacquet, lorsqu'il arriva sur les lieux de ce qui ressemblait fort à un meurtre.

La victime, un garçon d'une dizaine d'année, les cheveux roux, les yeux verts, les vêtements souillés, avait été mutilée avec un objet très tranchant. Il s'agissait vraisemblablement d'un crime qui s'était produit quelques heures auparavant dans un endroit bizarre. Sur les lieux, Jacquet trouva une hache de boucher qu'il fit analyser par un laboratoire. En attendant les résultats de l'analyse, il interrogea les témoins qu'il trouva sur place. L'un d'entre eux, un voisin, ou peut-être était-ce plutôt un petit garçon ? A moins que... Oui c'est cela, ce devait être un vieux monsieur... Mais aidez-moi ! Vous voyez bien que je ne sais plus comment continuer mon roman policier... Mais j'y pense, je suis sûre que ça vous brancherait d'être commissaire de police. Un jour, après quelques rebondissantes enquêtes, vous prendriez votre bonne vieille machine électrique, allumeriez une cigarette, retrousseriez les manches de votre chemise et, après un bon café bien tassé, à la lueur d'une petite lampe vous remonteriez le fil de vos souvenirs pour écrire. Oui c'est cela, raconter l'une de vos enquêtes. Le roman policier est un genre qui paie bien et puis, depuis toutes ces années, les témoins ou suspects se sont assagis, effacés dans l'ombre. Aucune crainte de représailles ne vous empêcherait de raconter, avec vos mots, votre propre style, l'un de ces terribles meurtres sur lesquels vous avez enquêté.

Ca vous tente ? Alors tous à votre "Roman Policier".

Testé sur ATARI ST

Fiche technique

Au moment où nous avons testé ce logiciel, nous n'avions en main que la version Atari.
Mais il est fort probable que les autres (Thomson, CPC, PC et même nanoréseau MO5 et TO7/70) soient de même qualité. En effet, ici, ce ne sont pas les qualités du ST qui font de "Roman Policier" un bon soft, car le logiciel ne présente que deux tableaux différents.
Le premier présente votre personnage penché sur sa machine à écrire. C'est sur ce tableau qu'apparaîtront les fenêtres dressant pour vous une trame logique au roman, ainsi que les textes à choisir par vous.
Le second tableau représente votre machine à écrire, sur laquelle se déroule le texte du roman.
Par la touche ESC, vous passez d'un tableau à l'autre. Pour le reste, il s'agit d'un traitement de texte ordinaire avec insertion, correction, accentuation possibles.
A tout moment, vous avez accès à des choix proposés par le logiciel. C'est ainsi que vous pouvez écrire des tonnes de romans, sans pour cela tomber dans le "déjà-vu". Bien entendu, vous avez la possibilité d'accéder à un mode de sauvegarde et d'impression.
Ce logiciel appartient à la collection "Le Temps d'une histoire", "Au temps jadis", etc. Il en reprend le type de fonctionnement mais ne requiert pas de connaissances historiques.
Si vous aimez le "Roman Policier", voci un bon soft qui vous entraînera de l'autre côté de la barrière, du côté écrivain.
Alors, à vous d'en juger.

13/20

Intéressant mais manque de variété dans les tableaux.

IMAGINEYESATION

RASTAN

AVEC CE QUE L'ON FAIT DE MIEUX DANS CE DOMAINE, VOUS DISPOSEZ CHEZ VOUS DE LA VERITABLE SIMULATION DU SUCCES D'ARCADE POUR VOTRE ORDINATEUR PERSONNEL, LORSQUE **RASTAN** AFFRONTE UNE MULTITUDE DE DANGERS — DES SORCIERS MAGIQUES, LIOS CRACHEURS DE FEU, CHAUVE-SOURIS, SERPENTS ET POUR FINIR LES MORTS-VIVANTS.

TAITO
COIN-OP

PLATOON

The first casualty of war is innocence.

LE FILME A OSCARS D'OLIVER STONE A ETE PARFAITEMENT TRANSCRIT POUR LE LOGICIEL DE JEUX, CREANT AINSI UN JEUX INFORMATIQUE UNIQUE. CONSIDERE COMME LA MEILLEURE ADAPTATION JAMAIS REALISEE, LE PROGRAMME A RECUEILLI D'EXCELLENTES CRITIQUES POUR TOUS LES FORMATS. PACK BOÎTE SPÉCIALE AVEC OFFERTS GRATUITEMENT, UN POSTER DE FILM, UNE ILLUSTRATION DU JEUX ET UNE CASSETTE AUDIO DU SUCCÈS DE SMOKEY ROBINSON "TRACKS OF MY TEARS".

WITH THIS SPECIAL PACK ORIGINAL MOTOWN RECORDING "TRACKS OF MY TEARS" BY SMOKEY ROBINSON AUDIO CASSETTE

ocean

A computer product from Ocean.

imagine ...the name of the game

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

Microdeal Arcade

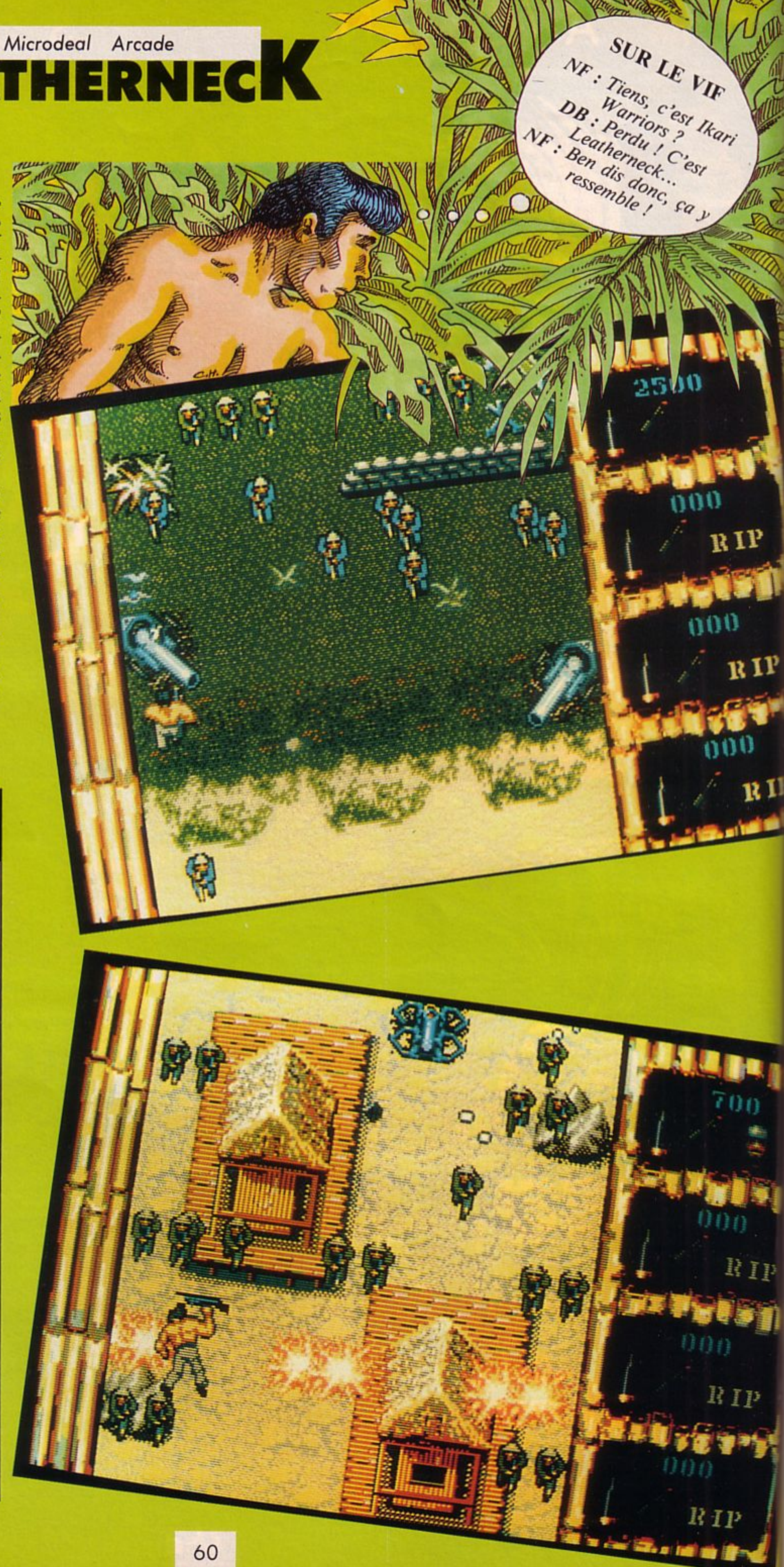
LEATHERNECK

Le thème du surhomme, viril, musclé, courageux, prêt à tout, même à laisser sa peau bronzée pour réussir sa mission : Commando, bien sûr ! Ah, non ? Rambo, peut-être ? Toujours pas ! Ikari Warriors, alors ? Non, vous n'y êtes pas, c'est Leatherneck. Un commando de 4 hommes débarque et trouve en face une armée de guerriers. Il en sort de partout, ça grouille telles des mouches sur un tas de m... ou des asticots dans le steack que vous avez oublié au soleil depuis une semaine.

Qu'importe ! N'écoutant que son courage et son ordre de mission, le héros avance. Mais au fait, quelle est sa mission ? En fait, il n'y a pas de mission ; un seul mot d'ordre, survivre ! Pas de scénario donc dans ce jeu. La notice est claire sur ce point : survivez, descendez le maximum d'ennemis et allez le plus loin possible.

Pour les amateurs d'arcade, experts dans le maniement d'armes. Moi, je vous le laisse...

*Testé sur **ATARI ST***



Fiche technique

Le thème a déjà été (trop ?) exploité. Où est maintenant l'originalité d'un tel jeu ? On ne peut pas mettre en doute les qualités de la programmation, œuvre du fameux Steve Bak ; mais on finit par se lasser de ce genre de jeu. Si vous ne possédez pas Ikari Warriors auquel Leatherneck ressemble beaucoup, laissez-vous tenter... si le genre vous plaît !

Les particularités du jeu sont les suivantes : on peut y jouer à 4 (moyennant un adaptateur spécial) et il y a 4 tableaux différents. Si l'on décide de jouer seul, 3 combattants meurent dès le début du jeu. Les commandes au joystick sont très classiques. Signalons, et c'est un bon point, que le changement d'arme s'effectue aussi à l'aide du joystick... La musique et les bruitages sont bien réalisés (y compris le cri du héros qui meurt !). Seule l'originalité est absente... ainsi qu'un scénario plus fouillé.

13/20
Bien réalisé mais manque d'originalité.

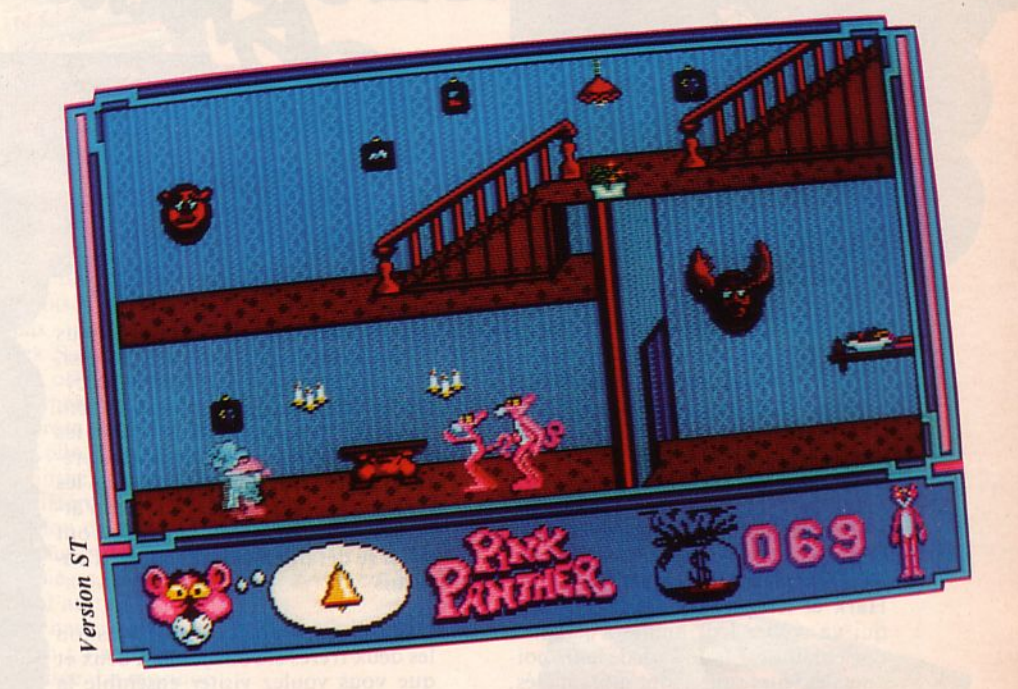
Infogrames/Magic Bytes   Arcade/Réflexion

LA PANTHERE ROSE

Bel emballage "rose glace à la fraise". Chic, très chic, la Panthère Rose déguisée en majordome illustrant la boîte. Voyons si le produit dégage autant de charme que le dessin animé de United Artists... et que notre panthère rose de la rédaction, Kartine d'Amstar. Après avoir glissé la disquette dans l'orifice du lecteur (pas le vôtre, je parle du lecteur de disquettes de l'Atari !), je m'attends à un bel écran de présentation avec la célèbre musique. Que nenni ! Le thème musical est rebouclé sur lui-même et seules les premières notes sont utilisées : la rengaine... Bon, après tout, je peux toujours mettre le disque sur mon pick-up des années 50.

Que fait Pinky ? Elle a tout simplement envie de s'offrir des vacances pas cher. Ne croyant pas plus que moi au loto, elle décide, la bonne idée, d'aller subtiliser des objets précieux dans de riches villas. Un emploi de majordome lui permettra d'entrer sans éveiller les soupçons. Elle compte bien commencer à s'enrichir pour soigner son look et sa présentation et s'introduire ensuite, dans des maisons de plus en plus cossues. Il faut donc commencer petit...

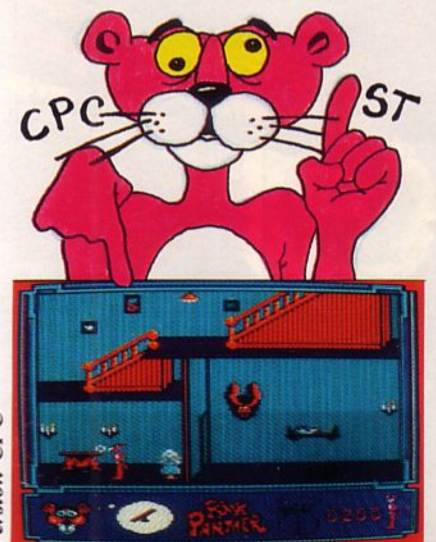
La nuit venue, elle fait le tour des lieux : vase précieux par-ci, statuette en or par-là. Hélas, le maître de céans est somnambule et il faut éviter de le réveiller sinon la prison est assurée. Pinky développera des trésors d'ingéniosité et compte bien sur votre aide pour réussir. En lisant la fiche technique, vous saurez si vous allez être capable de lui offrir des vacances dorées. Moi, j'y renonce !



Version ST



Version ST



Version CPC

Un autre avis

J'ai testé ce truc-là sur Amstrad CPC. C'est joli, c'est mignon, on dirait presque un dessin animé. Les graphismes sont moins fins que sur Atari mais les animations sont plus rapides. Par contre, le jeu perd une grande partie de son intérêt à cause de sa difficulté. Ne croyez pas que ce personnage célèbre de dessin animé puisse captiver longtemps sauf si vous aimez les casse-tête et que le maniement pointu du joystick ne vous effraie pas.●

Testé sur ATARI ST et CPC

Et sur Amiga ?

Sur cette machine, les graphismes et animations sont vraiment très proches de ceux de la version Atari ST. Globalement, le jeu souffre des mêmes inconvénients au niveau de sa difficulté qui risque de rebuter...

Fiche technique

Attention de ne pas tomber dans le piège qui consisterait à croire que ce jeu peut être confié à des mains jeunes et débutantes. Pour réussir et progresser, il faut beaucoup d'habileté afin de manier correctement le joystick. La panthère dispose de plusieurs objets, qu'elle doit utiliser à bon escient. Pour les saisir, il faut effectuer une certaine gymnastique avec le joystick et encore, on ne peut pas mettre n'importe quoi n'importe où. Il faudra aussi de l'imagination mais ça, vous en avez, c'est sûr ! A quoi peut bien servir le tremplin ou le faux trou gonflable ? A vous de le découvrir ! Une bonne dose de patience est indispensable car chaque échec renvoie le joueur à la case départ. Dur, dur ! Surtout sur Atari où il faut attendre une minute avant de pouvoir recommencer.

Ces petits détails deviennent vite ennuyeux. C'est dommage, car le jeu est graphiquement bien réalisé et l'animation correcte.

Musique (pas celle du DA) et bruitages sont présents tout au long du jeu.

13/20

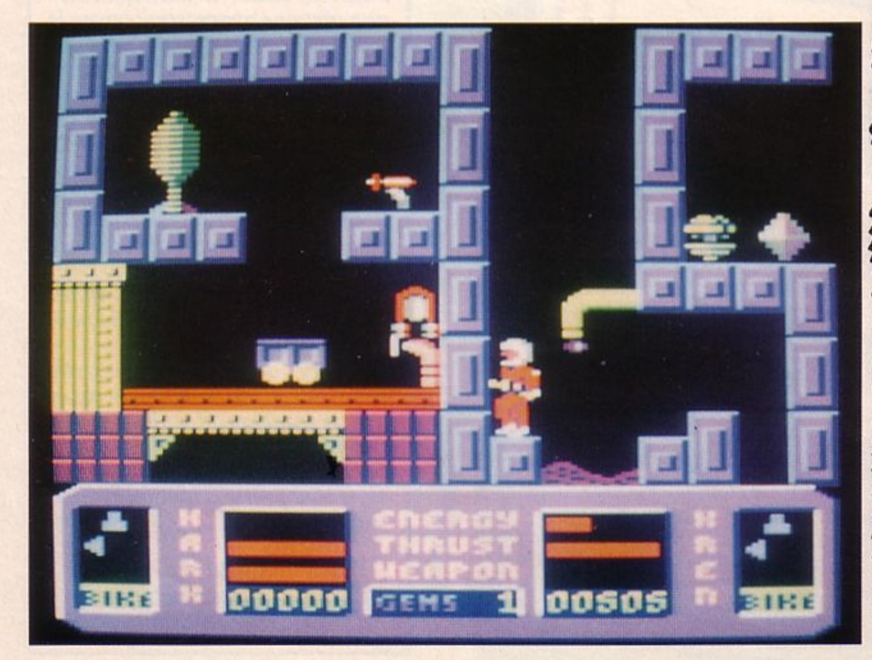
Beau graphisme mais jeu difficile à utiliser.



Blood Brothers

Bien qu'il fasse nuit, on peut voir très distinctement deux personnes assises en tailleur sur le sol de la grande plaine. D'ailleurs, il n'y a absolument pas besoin de faire un feu pour s'éclairer par cette nuit de magnifique pleine lune (il suffit d'ailleurs d'écouter les loups pour en avoir la preuve !). Toutes les conditions rituelles sont donc réunies pour que Hark et Kren effectuent une action qui va sceller leur amitié à jamais : une entaille est faite à un de leurs poignets et leurs sangs sont alors mêlés, rite auquel se livraient les Indiens il y a bien longtemps pour sceller un pacte. A partir de cet instant, les Scorpions n'ont qu'à bien se tenir ! Et, de toute façon, ils vont regretter de s'être attaqués à la planète Sylvonia pour dérober de grandes quantités de pierres précieuses car c'est à l'occasion de l'un de ces raids que les parents de Hark et de Kren ont trouvé la mort... Tous les habitants de Sylvonia ont la réputation d'être des pacifiques ; par conséquent, il y a une totale absence d'armes sur la planète. Mais Hark et Kren ne sont pas les licenciés les plus doués de la planète pour rien ! Aussi, ils ne tardent pas à équiper leurs bicyclettes Jet Bike en armes laser. Ils sont alors fin prêts pour aller visiter les mines afin de récupérer les pierres précieuses. Ils savent aussi que dans les mines, ils trouveront des réserves d'armes et de carburant et qu'ils devront aussi se défaire de toutes sortes d'ennemis.

Une fois que l'un des deux frères (ou les deux frères si vous jouez à deux et que vous voulez visiter ensemble la même mine...) a récupéré toutes les pierres précieuses d'une mine, il doit alors enfourcher le Jet Bike et se rendre dans une autre mine en suivant un parcours où il faut éviter de rentrer en collision avec des blocs tout en cherchant l'entrée de la mine, ce qui ne représente pas un mince labeur ! De plus, le moins que l'on puisse dire c'est que Hark et Kren ne sont pas au bout de leurs peines car, malgré tout, il y a plusieurs mines à visiter par niveau et il y a quand même 3 niveaux à explorer !





Version SPECTRUM

Version SPECTRUM



Un autre avis

Testé sur Spectrum, Blood Brothers présente tous les atouts d'un bon jeu. Difficile mais pas insurmontable (quoique le joystick Sinclair soit un sacré handicap !) il offre au joueur une progression qui ménage son intérêt. Et puis, on a presque 2 jeux en 1. Les séquences de pilotage du vaisseau dans le labyrinthe, jusqu'à la grille d'entrée des différentes mines, suivies de l'exploration de celles-ci à la recherche des joyaux, tout en évitant les différents pièges, étant très différentes l'une de l'autre.
Le graphisme est à la hauteur des possibilités du Spectrum ; l'animation, fluide, a été bien réalisée. La musique d'intro est excellente mais elle ne fait place, hélas, en cours de jeu, qu'à des bruitages élémentaires.
Les 3 modules offerts au joueur, s'ils ne sont pas fondamentalement différents les uns des autres, sont un atout supplémentaire quant à sa durée de vie.
Enfin, l'option 2 joueurs est une très bonne initiative même si l'un des 2 devra se contenter du clavier...●

Testé sur Amstrad CPC

Fiche technique

Fidèle à ses habitudes, Gremlin nous livre avec Blood Brothers un "bon petit jeu" qui mérite de retenir votre attention-pendant quelque temps ; en effet, les graphismes et les couleurs sont agréables (avec en particulier des sprites de bonne taille). Par contre, la partie du jeu présentant le parcours pour changer de mine est décevante au niveau du graphisme. Enfin, les réponses au joystick sont de bonne qualité et il y a possibilité de jouer à deux ; par conséquent, vous pouvez préparer une nouvelle place dans votre logithèque pour ce jeu.

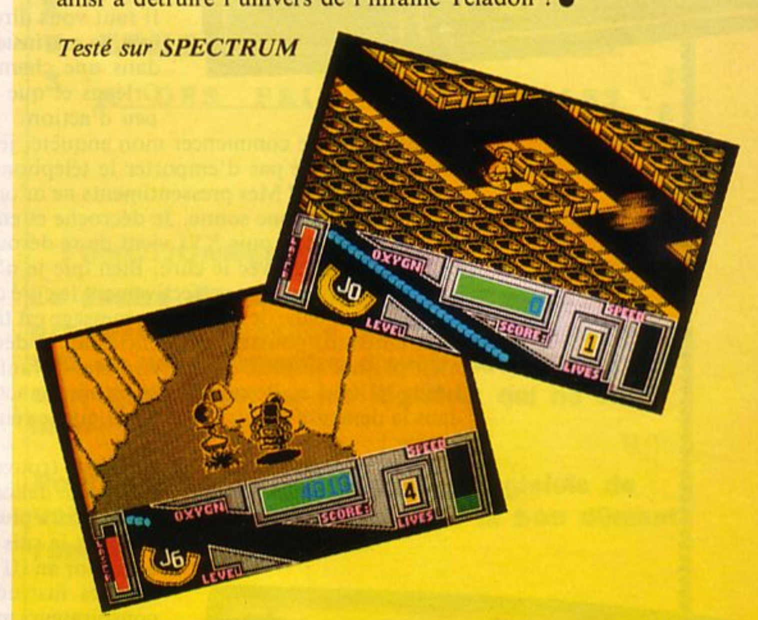
13/20
Un bon jeu dans l'ensemble.

Destiny Arcade

TELADON

En voilà des gens qui savent programmer sur Spectrum ! Imagine un instant que tu viennes de poser tes fesses sur une sorte de scooter (tu vois, un peu genre Space Racer) et qu'il te faille le piloter dans une sorte de canyon, sans toucher les parois de celui-ci ni les rochers qui l'encombrent. C'est déjà pas facile. Si, en plus, dans ce couloir étroit circulent d'autres mobiles, ça devient encore plus difficile. Ça ne te fait pas peur ? Et des mobiles intelligents, ennemis de surcroît, qui n'ont qu'un seul but, t'empêcher de progresser ? Là, déjà, c'est moins drôle ! Attends, bouge pas ! J'ai pas fini ! Tu dois aller jusqu'au bout de ton chemin, en trouvant les clés qui t'ouvriront certaines parois et en rechargeant ta réserve d'oxygène et l'énergie de ton laser.
Fort heureusement, tu n'es pas parti les mains dans les poches et tu sais te servir de ton arme. Ouvre bien les yeux car, dans ce canyon, il y a des trous par lesquels tu peux accéder à des labyrinthes. Peut-être arriveras-tu ainsi à détruire l'univers de l'infâme Teladon ?●

Testé sur SPECTRUM



Fiche technique

Teladon n'est certes pas un grand jeu mais il a l'avantage d'être correctement réalisé. Les programmeurs ont su exploiter le Spectrum et, techniquement, il y a très peu de défauts à signaler. Bon, c'est vrai, le son n'est pas génial, mais avouez que sur cette machine, c'est devenu une habitude ! Autre petit défaut, il existe certaines situations où l'on reste coincé dans un coin en perdant bêtement une ou plusieurs vie. Pour le reste, on s'amuse bien, au joystick comme au clavier (touches redéfinissables). Le scrolling en 3D est très bon et les animations des sprites sont des plus correctes. L'espace de jeu est très important ce qui ménage à Teladon un certain intérêt. De la bonne arcade où il faut savoir tirer, éviter et parfois... se cacher !

14/20
Une bonne réalisation et une touche d'originalité.

CONSPIRATION

Ubi Soft
Aventure



Cette histoire bien étrange a commencé très exactement le 20 janvier dernier durant les actualités du 20 heures ; en effet, c'est avec une certaine émotion, je dirais même plus, une émotion certaine, que le célèbre PPDA annonça le vol du diptyque de la Déclaration des Droits de l'Homme... Mon sang de citoyen ne fait qu'un tour et je décide que s'il ne doit y avoir qu'une seule personne à retrouver ce diptyque, je serai celle-là !



Il faut vous dire qu'à cet instant, je suis installé sur mon lit dans une chambre d'hôtel à Orléans et que je manque un peu d'action.

En attendant de commencer mon enquête, je décide de prendre une petite douche ; surtout, je n'oublie pas d'emporter le téléphone dans la salle de bains car un coup de fil est si vite arrivé ! Mes pressentiments ne m'ont pas trompé car j'ai à peine ouvert le robinet que le téléphone sonne. Je décroche et entends un bien curieux message : une messe à la mémoire de Louis XVI vient de se dérouler à l'église St-Paterm et si je me dépêche je pourrai parler avec le curé. Bien que je n'y comprenne strictement rien, je me rends à cet endroit, rencontre effectivement le curé qui me conseille de consulter un missel abandonné sur un banc de l'église. Le message est très clair : rendez-vous à St Florent Le Vieil... Bien entendu, poussé par la curiosité, je décide de m'y rendre immédiatement. Quelle n'est pas ma surprise de me retrouver devant un château où habite, paraît-il, un certain Louis XIX ! Là, j'en conviens, je fais un acte répréhensible : je pénètre subrepticement dans la demeure d'autrui et tout ce que je réussis à récolter c'est un sérieux coup derrière la tête !

Lorsque je reprends mes esprits, je me trouve tout à fait bizarrement dans un caveau en fort charmante compagnie ! (Un crâne délicatement posé sur un superbe coussin brodé avec les lettres L.J.C.). Ce qui est encore plus bizarre, c'est que je ne tarde pas à découvrir que je suis à l'époque de Messidor an III et une rencontre très instructive avec des conspirateurs me fait pénétrer en plein complot.

Les Chouans n'y allant pas par 4 chemins, pour conserver ma tête sur mes épaules, je décide de remplir ma mission et de découvrir un dossier fatidique. Je vous passe les détails du périlleux voyage que j'ai dû exécuter pour remplir mon contrat mais toujours est-il que j'ai fini par sortir de ce ''vécu dans le passé'' et lorsque je suis à nouveau revenu à moi (en cette bonne vieille année 1988 !...) je savais où était le diptyque ! Prodigieux, non ?●





Un autre avis

Les fanas de jeux d'aventure se divisent en 2 clans : ceux qui préfèrent la gestion par icônes et les autres, restés fidèles au bon vieux texte. Conspiration est un jeu qui fait appel au vocabulaire. Il faudra donc découvrir toutes les subtilités choisies par l'auteur, car il n'y a pas de "dictionnaire". On aurait préféré un analyseur syntaxique plus performant capable de décoder un verbe sur sa racine. A cause de cela, il ne sera pas à la portée du "petit débutant" mais sa relative facilité ne résistera pas aux plus chevronnés.
Pour le reste, sans être vraiment original, le jeu est agréablement illustré par de beaux graphismes. Clin d'œil de l'auteur ou simple "coïncidence", la souris qu'on peut caresser et qui consent parfois à aider le joueur, n'est pas sans rappeler un certain matou présent dans le Passager du Temps...

Testé sur CPC

Fiche technique

Côté graphisme, il n'y a rien à redire : c'est joli, très recherché même et les possibilités de couleurs de l'Amstrad ont été bien exploitées. Par contre, je vous livre "en vrac" des détails plus ou moins importants qui m'ont un peu gênée : trouver les bons mots du vocabulaire sans liste ce n'est pas toujours évident mais en plus, contrairement aux autres jeux d'aventure, les ordres ne sont acceptés qu'à l'impératif ! Donc ne vous évertuez pas à "frapper porte" mais faites "frappe porte"... Bon, une fois qu'on le sait, OK, mais si vous voulez sortir, eh bien, dans ce cas ce n'est pas "sors" mais "sort" alors... Enfin, dans certains cas, l'écran graphique est divisé en trois parties avec une souris dans l'une d'elles ; cette souris est votre bouée de sauvetage et il vous suffit de la caresser pour obtenir (peut-être !) un indice ce qui fait vaguement penser à un chat ayant déjà sévi en d'autres temps ! Pour terminer, je dirai que le degré de difficulté de cette aventure se situe dans la bonne moyenne mais Conspiration ne résistera pas très longtemps aux plus chevronnés d'entre vous.

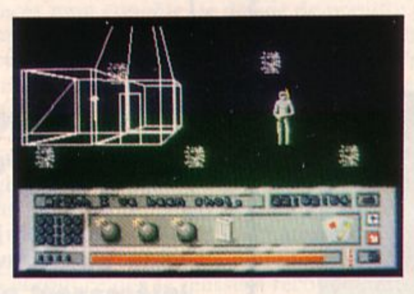
13/20

De très beaux graphismes, une aventure pas trop difficile mais un analyseur syntaxique assez moyen.

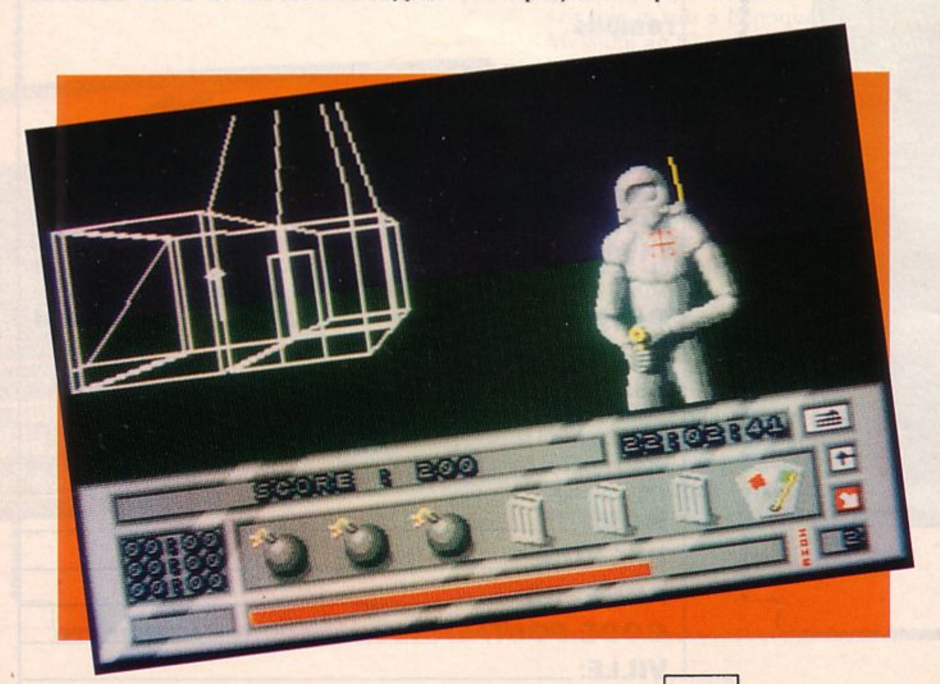


Martech
Stratégie/Arcade

Votre gouvernement a un problème. Un grave problème. Tous les indices dont il dispose le confirment : rapports des services secrets, photos des satellites espions. Le CK 23 du bloc ennemi est maintenant opérationnel.
Le général Franktower nous rapporte : "Le CK 23 est l'intercepteur orbital le plus perfectionné du monde. Il est capable d'agir en tant qu'avion conventionnel, mais il peut aussi se libérer de l'attraction gravitationnelle terrestre pour se placer, par exemple, en orbite géostationnaire et attendre à loisir, tel une épée de Damoclès suspendue au-dessus de nos têtes. Il est armé de missiles tactiques et de faisceaux laser d'un tout nouveau type, beaucoup plus puissants : vous avez maintenant une idée de l'étendue de notre retard technologique, et des pépins que nous cause cet appareil !".



Comme d'habitude en cas de crise, on a fait appel aux commandos. Vous avez été sélectionné. Voici un bref aperçu de ce qui vous attend là-bas :



"Le site de développement du CK 23 a finalement été repéré. C'est actuellement un des sites militaires les plus secrets du globe, et certainement le plus protégé. Situé sur une île montagneuse désertée par toute population civile, il est entouré de champs de mines, de barrières électrifiées ; tout est surveillé par un réseau de caméras ; l'activité militaire y est permanente : patrouilles à pied et rondes de véhicules blindés. A noter : un réseau de navettes terrestres parcourt toute l'île, il vous sera fourni une carte des quelques liaisons que nous avons pu identifier.
Votre mission est d'explorer l'île afin de découvrir le site de développement. Une fois dans la place, il vous faudra voler les plans du CK 23 et poser une bombe à retardement dans le réacteur nucléaire qui alimente le centre. Vous serez lâché en parachute d'ici sept heures, il sera exactement vingt-deux heures : cela vous laisse huit heures pour mener à bien cette mission. Rompez !". ●

Testé sur Atari ST

Fiche technique

Catch 23 est un jeu d'exploration et d'arcade en trois dimensions où les graphismes sont de la forme "fil de fer". L'adaptation de la version Amstrad a bénéficié en partie des meilleures performances de l'Atari : les graphismes ont été un peu améliorés, l'animation qui est de bonne qualité est plus coulée. Mais on est loin de l'animation en 3D pleine et faces cachées de Carrier Command, par exemple ! Les bruitages sont assez sommaires, de même que la notice en anglais, mais l'ensemble du jeu reste intéressant. Quelques imperfections à signaler : les tirs peuvent s'effectuer à travers les murs des buildings (je sais qu'ils sont transparents, mais tout de même !) et les séquences "combat" sont peu passionnantes : le passage en mode tir est automatique et fige le personnage sur place (style "duel au Far West" : celui qui gagne est celui qui loge le plus vite sa bastos dans la carcasse de l'autre !).

12/20

Le jeu est du type "Mercenary", il date un peu mais il est très vaste et pour peu qu'on s'y accroche, il n'est pas de ceux qu'on épuise rapidement.



IL NE PEUT EN RESTER QU'UN... TELLE EST LA LOI !



VERSION AMIGA



VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION ATARI ST

LE MONDE ENFIN PACIFIE S'ENNUIE
SEUL CE NOUVEAU SPORT DECHAINE LES FOULES ET CANALISE LES PULSIONS DESTRUCTRICES
LE COMBAT PEUT VOUS APPORTER LA GLOIRE OU VOUS ENTRAINER DANS LA MORT.
N'OUBLIEZ JAMAIS QUE VOUS ETES UN OFF SHORE WARRIOR ET QUE TOUS LES COUPS SONT PERMIS...



28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92

DREAM-UP 45.84.29.79

GUNSMOKE

Go ! Arcade



C'est par un soleil aride et un vent des plus desséchants que j'apercevais à l'horizon les premiers signes d'habitation. J'arrivais enfin dans cette ville où un dur, pénible et dangereux labeur m'attendait ; mais qu'importe, ma belle étoile de shériff solidement plantée sur mon cœur me donnait tous les droits et tout le courage nécessaire pour me lancer dans la gueule du loup, tel un inconscient... Contrairement à l'habitude, la rue principale était tellement peu animée qu'à vrai dire il n'y avait personne ! Par contre, je devinais de nombreuses paires d'yeux au-delà de tous ces volets fermés qui rendaient l'atmosphère, déjà lourde, complètement insoutenable ! Qu'importe, j'avais décidé d'agir, j'irais donc jusqu'au bout... Brusquement, tout s'était déclenché : j'avais vu fondre sur moi 1 puis 2 et 3 desperados à la solde de la crapule que je devais empêcher de nuire plus longtemps. Vinrent ensuite des hommes des ranches alentour qui étaient bien sûr entièrement et aveuglement dévoués à la cause du même personnage, ventripotent, mal rasé, grossier et criminel de surcroît ! Mais, jusqu'alors, j'avais réussi à les anéantir tous grâce à mon légendaire maniement du revolver (et je ne vous dis rien du jeu de jambes !). Par contre, je dois reconnaître humblement que j'ai bien failli me faire avoir par des traîtres qui ont osé arriver par derrière ; seulement, on ne me la fait pas, à moi ! ▶



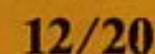


Fiche technique



Ceux qui ont la gâchette facile et qui adorent tirer dans le tas dès que quelque chose bouge vont être servis ! Les non-initiés doivent se préparer à de sérieuses crampes dans les mains pour cause d'absence de tir continu sur leur joystick !
Si l'action est rapide grâce à une bonne animation, ce logiciel se trouve desservi par un graphisme qui n'est pas des plus attirants. Par contre, il faut noter une superbe musique de far-west accompagnant la page de présentation !
Pour terminer, un petit conseil : méfiez-vous comme de la peste des attaques par derrière car non seulement ils vous suivent, mais en plus ils se déplacent un peu plus vite que vous ! Alors, un petit truc : dirigez-vous vers le haut de l'écran et tenez le coup suffisamment longtemps pour qu'ils changent de trajectoire et se retournent... Vous pourrez alors reculer et tirer en toute sécurité (ou presque !). Dernier point : pourquoi ne pas avoir prévu un tableau des high-scores qui motiverait le joueur ? Seule la difficulté du jeu (pas évident de franchir les différents tableaux) retiendra l'attention des amateurs de tir.

12/20
Une conversion d'arcade très moyenne et un intérêt assez limité.

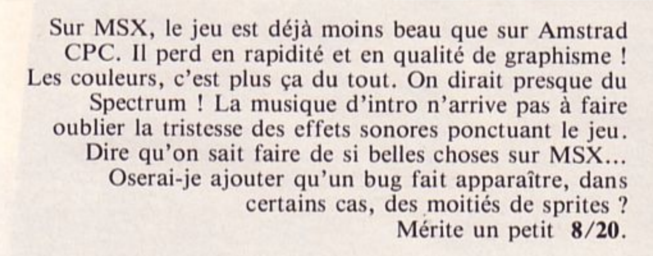




▶Tout en progressant dans cette rue fatidique, j'essayais de me remémorer le portrait exact et monstrueux du bandit que je recherchais tout en sachant qu'il ne s'agissait là que du premier des cinq personnages qui étaient inscrits sur mon contrat et que je devais supprimer à tout prix… Alors, soyez sympa et compatissants, souhaitez-moi bon courage !●



Version MSX



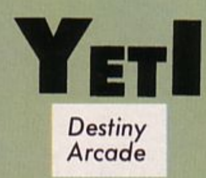
Sur MSX, le jeu est déjà moins beau que sur Amstrad CPC. Il perd en rapidité et en qualité de graphisme ! Les couleurs, c'est plus ça du tout. On dirait presque du Spectrum ! La musique d'intro n'arrive pas à faire oublier la tristesse des effets sonores ponctuant le jeu. Dire qu'on sait faire de si belles choses sur MSX… Oserai-je ajouter qu'un bug fait apparaître, dans certains cas, des moitiés de sprites ? Mérite un petit **8/20**.



Version Spectrum

Et vous, possesseurs de Spectrum, quel Gunsmoke allez-vous découvrir ? Un jeu moins décevant que sur MSX car les défauts propres à la machine aident à oublier les faibles prouesses des programmeurs. Malgré tout, l'animation reste bien lente et les bruitages décevants. Compte-tenu de tout cela, la note sera de **10/20**.

Testé sur ***AMSTRAD CPC***

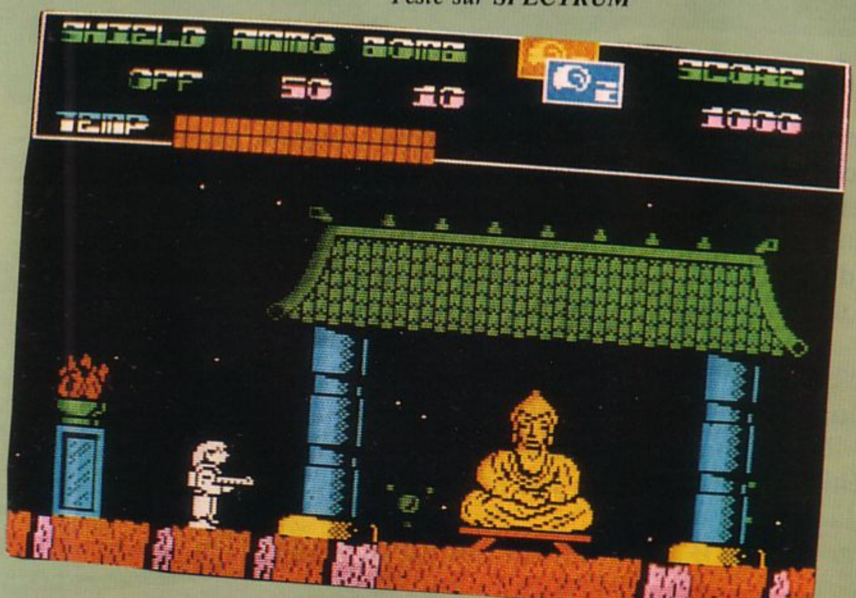


YETI

Destiny
Arcade

Partirez-vous à la chasse au Yeti, dans les basses températures des neiges de l'Himalaya ? Oserez-vous affronter la colère des Bouddhas, programmés pour vous foudroyer d'un simple regard ? Echapperez-vous aux pièges diaboliques posés par les Lamas ? C'est vrai que découvrir le secret de la vie éternelle est bien tentant ! C'est vrai que, armé d'un fusil terriblement précis et d'une poignée de grenades, on se sent très fort. C'est vrai aussi que n'est pas un héros qui veut ! Surtout quand le jeu est difficile, trop difficile. Dans ce cas, où est l'intérêt ?●

Testé sur ***SPECTRUM***



Fiche technique

Cette chasse au Yeti a tourné court. Le joystick Sinclair n'étant pas prévu au menu, c'est avec les touches du clavier que j'ai tenté de jouer. Impossible ne doit pas être british. En tout cas, c'est maintenant français ! Non, la progression n'est pas possible avec 5 petits doigts, même musclés ! Dommage : les graphismes et les animations sont réussis. Pourquoi les programmeurs ont-ils voulu faire un jeu aussi difficile ? Est-ce une nouvelle mode ? Il est vrai que les british peuvent gagner 30 000 £ à ce jeu… Moi, je vous le laisse !

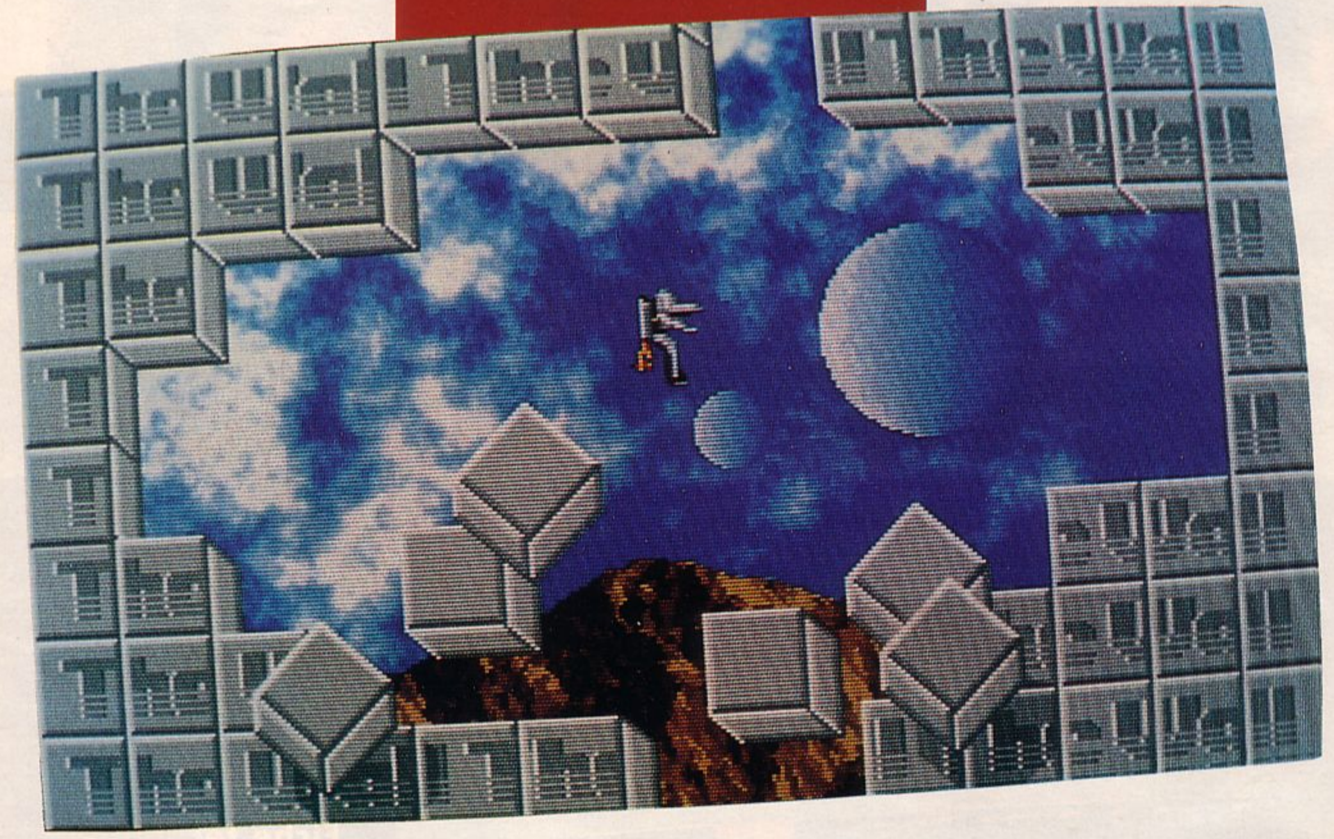
9/20

Trop difficile !



SEPT CASSE-BRIQUES SUR AMIGA





Dans la jungle profonde, nos ancêtres, les hommes préhistoriques, avaient un passe-temps favori : la sculpture sur pierre. Enfin, pas tout à fait, disons plutôt que, pour chasser, ils devaient se fabriquer des armes tranchantes. Pour ce faire, leur seule solution était la taille de pierre ; aussi passaient-ils leur temps à casser la roche. Aujourd'hui, plus besoin de ces armes pour chasser, plus besoin de vivre au cœur de la jungle et pourtant, l'un de leurs loisirs d'antan est de nouveau à la mode : le casse-briques.

Alors, vous qui possédez un *Amiga*, voici une page qui devrait vous plaire puisque nous avons testé, pour vous, les 4 derniers nés de ces jeux. Il va de soi que, si nous suivons l'ordre logique de l'évolution de l'homme, nous commencerons par *Crack*, le premier casse-briques préhistorique. C'est un jeu présentant peu de difficultés mais dont les décors font toute la beauté.

***Amiganoïd, Cristal Hammer* et *The Wall* prendront ensuite la relève.**

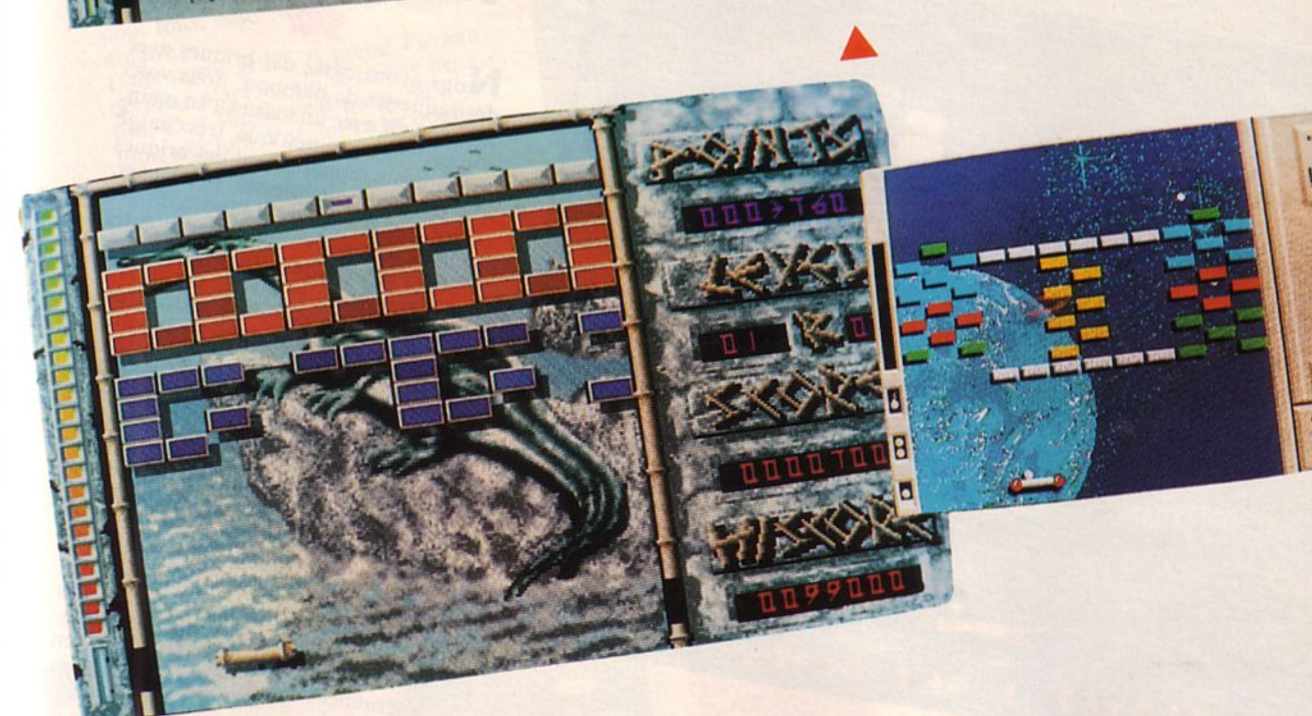




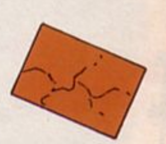
CracK



Après une présentation pleine d'humour durant laquelle un Tarzan préhistorique se casse lamentablement la figure contre une palissade de bambou, vous voici, raquette en main, face à un archéoptérix ou autre bestiole préhistorique. Au départ, vous aurez le choix parmi cinq murs différents. Des raquettes collantes et rallongeables pourront apparaître ici ou là. Mais ce n'est pas tout, car de temps à autre, flèches, fléchettes, singes et autres objets bizarres tombent d'on ne sait où. Il vous faudra si possible les ramasser afin de ne pas perdre votre énergie. Vous y jouerez seul ou à deux et pourrez même avoir accès à un éditeur de tableaux. Bref, Crack est un vrai mur de briques, avec un son de bois creux (normal, votre raquette est en bambou) et une superbe présentation (rien que ça, ça vaut le détour...). Une option *"jeu de noix de coco"* existe mais, doit-on l'avouer, nous n'en avons pas vu la couleur. Peut-être fallait-il jouer encore et encore ? Qu'à cela ne tienne, nous recommencerons demain.







The wall



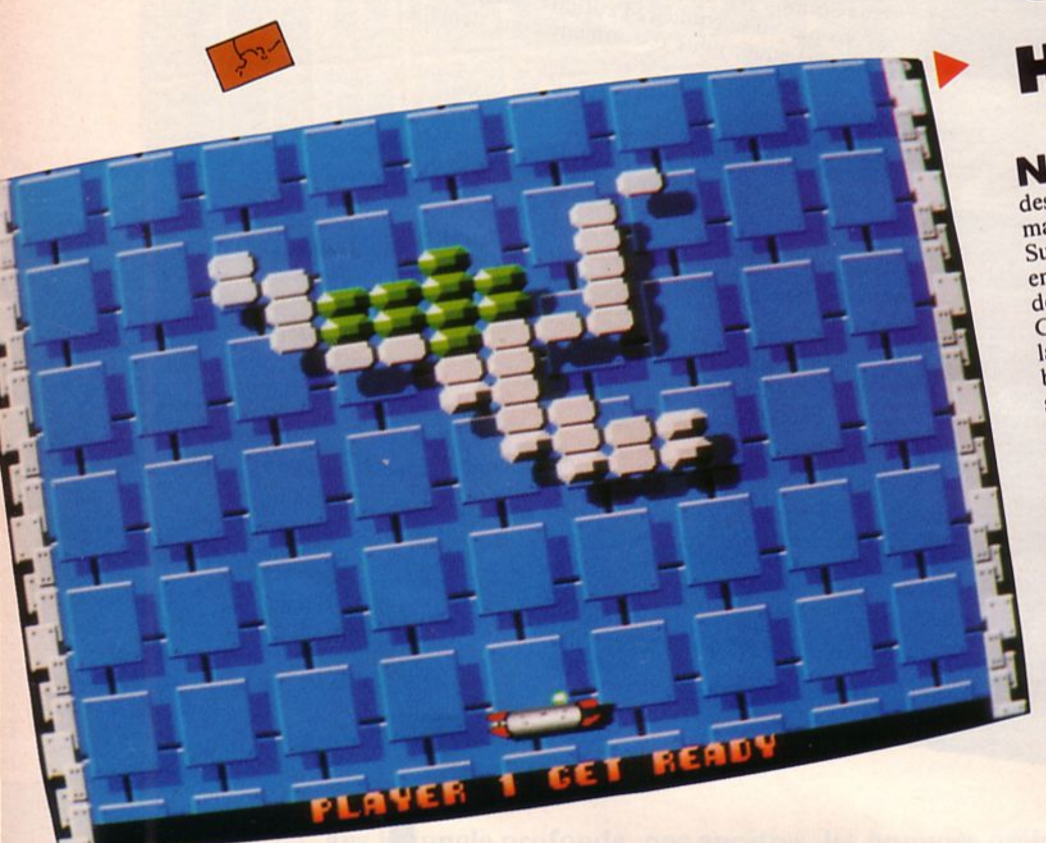
Les années ont passé et nous voici maintenant au cœur de l'espace d'une étrange galaxie. Même si les raquettes ont quelque peu évolué, le but du jeu est toujours le même : casser des briques. Ici, tous les ingrédients sont réunis pour faire de *"The Wall"* un passe-temps agréable : musique digitalisée, tableaux aux couleurs chaudes et aux graphismes fins, animation très réussie des *"instrus"* ainsi que des options (raquette collante, laser, etc.). Les nombreux déplacements latéraux à vitesse élevée fatiguent la vue et vous font perdre la balle. Ce mur de briques est d'un niveau plus élevé que Crack mais n'en possède ni l'éditeur de tableaux, ni l'agréable présentation. Vous y jouerez seul, à la souris comme il se doit et... dans le plus grand calme sinon...





AMIGANOID

Toutankhamon, Hagar Dunord, un zèbre et une girafe, voilà les tableaux qui serviront de toile de fond à ce mur de briques, à l'animation quasi parfaite. La ressemblance avec Crack est frappante quant à la disposition des briques dans les différents tableaux. Mais, si Amiganoïd possède de superbes décors, de jolis dégradés de couleurs, il devient vite rengaine (quoiqu'en dise mon patron qui s'est payé le luxe d'un 38900 points au 13ème niveau...) et ne possède pas la touche humoristique de Crack. Côté sonore c'est bien sans plus. Accordons à ce jeu la possibilité de donner quelques effets à la balle, grâce à la vitesse et à l'accélération que l'on apporte à la raquette. Amiganoïd est pour nous un casse-briques à situer en milieu de peloton.

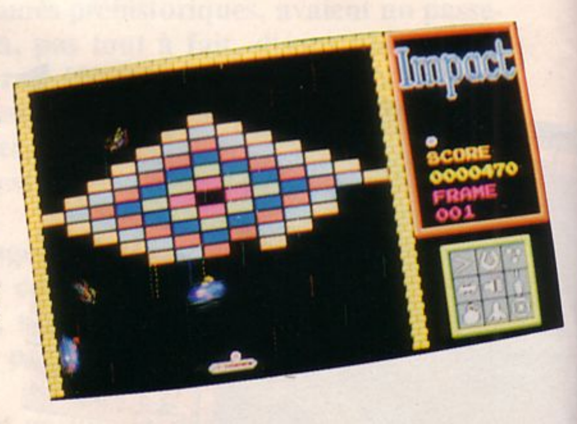


CRYSTAL HAMMER

Nous avons cassé des briques avec des raquettes de bambou, nous voici maintenant avec un marteau en main. Sur un décor géométrique, très chargé en couleurs, apparaissent des briques de cristal et de pierres précieuses. C'est contre elles qu'il faudra diriger la balle tout en évitant de percuter les briques meurtrières. Parmi les joyaux se dissimulent des lasers, des agrandisseurs de raquettes et surtout des clés pour passer au tableau suivant. Le rythme général est plus lent que celui de *"The Wall"*, bien que, parfois, des accélérations vous fassent balayer l'écran à toute vitesse afin d'y suivre la balle. Les bruitages sont très métalliques et, au dire de Gérard, le commercial de notre groupe : *"On se croirait dans une forge..."*. Les briques donnant quelque pouvoir à la raquette sont animées d'un mouvement de rotation. Quant au reste des animations, elles sont peu nombreuses. Vous y jouerez seul ou à deux (en alternance) et bien sûr à la souris.



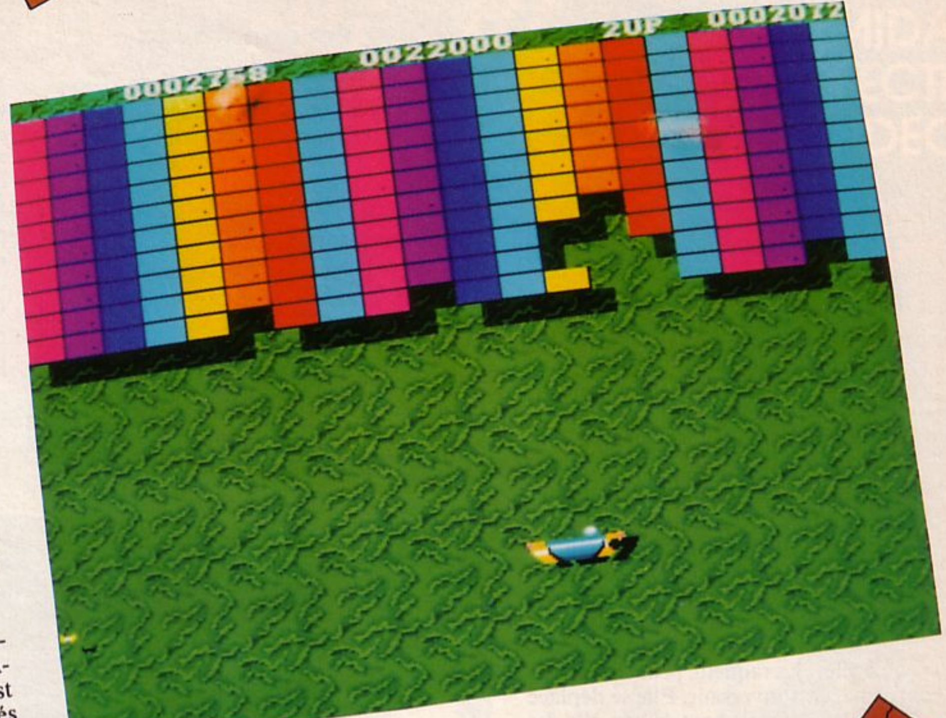
IMPACT



Sur fond de ciel étoilé, voici Impact, un bon casse-briques qui possède, en outre, un excellent éditeur de murs de briques (ça va de soi...). Même si les programmeurs n'ont pas misé sur la qualité des décors, Impact est tout de même d'un bon niveau grâce aux nombreuses animations d'aliens en tout genre. Un soft à ranger au côté d'Amiganoïd, donc en milieu de sélection.

AMEGAS

Nous n'allons pas retester ce soft qui se trouve déjà quelque part dans les bancs d'essais de cette revue mais, en revanche, nous allons le comparer avec les autres softs du même type. Côté beauté des tableaux, Amegas se trouve loin derrière les autres, car il ressemble plus à un empilage de cubes d'enfants qu'à autre chose... L'animation est bonne mais, mis à part Ball Raider, il en va de même pour tous, donc rien de bien extraordinaire.
Dans notre grille, il prend l'avant-dernière place et, s'il se trouve pénalisé, c'est simplement parce qu'il est loin, très loin d'exploiter les qualités de l'Amiga.



BALL RAIDER

Aïe ! Que dire de ce soft si ce n'est qu'il est en queue de peloton ?... Les décors sont beaux, certes, mais n'auraient-ils pas été plus à leur place dans un slide show que dans un casse-briques ?
Il est l'exemple même du jeu qu'il ne faut surtout pas posséder.



Voilà, nous avons fait le tour de quelques-uns des casse-briques les plus célèbres sur Amiga (on n'a pas essayé les autres parce qu'au bout de deux jours de test, on avait un super mal de crâne : pensez donc, suivre une petite balle à gauche, à droite, en haut, en bas, aïe ! elle est tombée !... Je ne vous dis pas dans quel état ça met les nerfs et la vue...).
Après ces heures de labeur, le jury d'Arcades a délibéré et en a tiré les conclusions suivantes :

- Un casse-briques, c'est à posséder absolument dans sa ludothèque.
- Deux casse-briques : ça fait double emploi.
- Trois et plus : aucun intérêt...

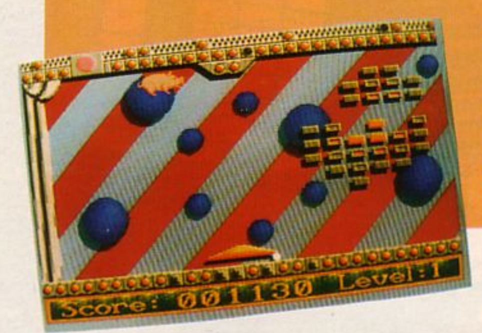
Aussi faut-il choisir le vôtre en tenant compte de tous les paramètres. C'est ainsi que l'on a établi le classement suivant :

CRYSTAL HAMMER : Malgré des dessins de fond moyens, le reste est parfait.
CRACK : Pour sa super présentation, le son.
THE WALL : Logiciel d'un bon cru mais trop fatiguant pour la vue.
AMIGANOID : C'est un bon casse-briques : ni plus, ni moins.
IMPACT : Un excellent éditeur de tableaux mais un jeu sans originalité.
AMEGAS : N'exploite pas les qualités de l'Amiga.
BALL RAIDER : Dommage pour ceux qui l'ont acheté...●



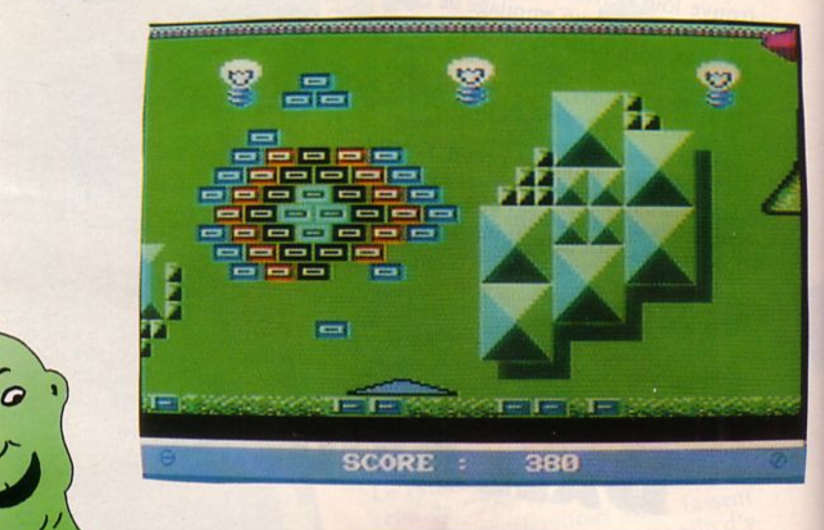
Version Amiga

Nous avons pu obtenir une préversion de Jinks sur Amiga. Les graphismes sont très différents de ceux de la version C64. Petits cochons, mappemondes, sigle Atari, tire-bouchons...
Les effets sonores sont parfaits. Par contre, côté animation, on passe son temps à courir après la balle, le "planeur-raquette" étant beaucoup plus lent que la "sonde".
Les paramètres vitesse et gravité sont ajustables, tout comme dans la version C64...
Un jeu distrayant, répétons-le, qui vient compléter (mais de façon originale cette fois) la collection de casse-briques qui existe déjà sur Amiga.



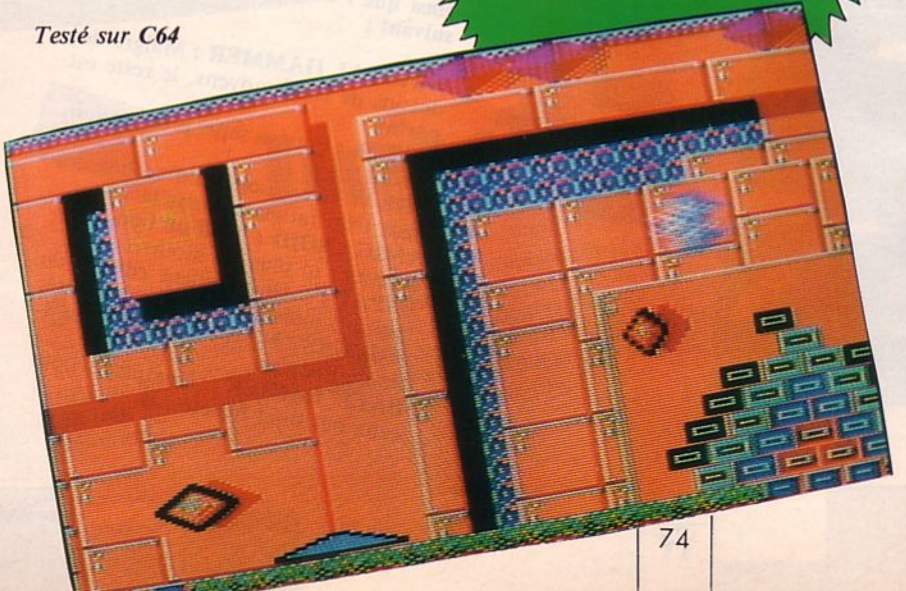
A quoi bon développer plus avant le thème évoqué par la jaquette de ce jeu : vous imagineriez tout autre chose ! On essaye ? Vous êtes en mission d'exploration au-dessus de la planète Atavi, à bord d'un planeur guidant une sonde de reconnaissance. Ça vous fait penser à quoi ? Perdu ! Jinks est un casse-briques de la plus belle espèce, celle qui sait apporter quelques innovations. Le planeur est en fait la raquette, et la sonde, la balle. Cette balle, il faut la maîtriser car elle rebondit en suivant les lois de la gravitation perturbées par quelques obstacles. La raquette peut changer de forme, en s'inversant. Elle se déplace latéralement et de haut en bas. Y'a des choses à détruire ? Ben oui, tiens ! Des briques en particulier. Y'a des choses à éviter ? Bien entendu, fils ! La balle peut être capturée par des méchantes mâchoires ou avalée par un trou glouton. Quant à la raquette-planeur, il faut éviter de lui faire toucher certains obstacles sinon gare au Game Over !
En passant, on pourra récolter quelques bonus, sous formes de balles supplémentaires. Si l'on devait définir Jinks, on pourrait dire qu'il se compose de trois quarts de casse-briques, deux tiers de flipper et un cinquième de Wizball. Ça ne fait pas un compte rond ? Eh bien, mettez le reste sur le dos de l'originalité, car il y en a tout de même dans ce jeu sortant de l'ordinaire. Même la séquence de changement de niveau n'est pas banale, puisqu'il faut envoyer la balle sur le chiffre représentant l'un des 4 tableaux que l'on veut parcourir... ●

Testé sur C64



SUR LE VIF

NF : C'est la superballe à Gaston ?
DB : Non, c'est Jinks !
NF : Ah ouais, c'est le casse-briques qui était annoncé...



Fiche technique

Des bruitages super, une animation rebondissante et un scrolling "coulé" avec, pour fond, des graphismes étranges et colorés de manière peu conventionnelle sont les ingrédients de ce jeu.
Nanti de son joystick, le joueur devra faire preuve d'à-propos et posséder à la fois de bons réflexes et un certain esprit d'anticipation. Guider la balle au milieu des pièges des 4 tableaux, tout en remplissant son contrat (casse-briques) n'est pas une mince affaire. Ici, point de limitation de temps...
Une dose d'originalité pour ce jeu alliant les caractéristiques de certains classiques et qui ne manque pas d'intérêt puisque, malgré les multiples rebonds de l'affaire, il détendra le joueur !

14/20
Original, c'est sûr, mais casse-briques quand même !

THE SEVEN CITIES OF GOLD

Electronic Arts Arcade

Le vent souffle sur la côte en ce matin de mars 1492. Dans la poche, une bourse pleine d'or, dans la tête un grand rêve : découvrir un nouveau monde.
Le capitaine de l'embarcation va quitter l'Espagne et tenter de découvrir cette nouvelle terre en maintenant le cap à l'ouest.
C'est avec 100 hommes, un an de nourriture, une coquette somme en or et de la verroterie que notre vaillant navigateur va s'éloigner des côtes espagnoles.
Dans quelques semaines, si ses prévisions s'avèrent justes, si ses hommes survivent, si son embarcation est suffisamment solide pour affronter vents et marées, il posera le pied sur une autre terre.
Que trouvera-t-il là-bas ? Y rencontrera-t-il des hommes ? Accepteront-ils les victuailles, la verroterie, l'or qu'il leur proposera ?
Autant de questions auxquelles nous avons tenté de répondre en guidant le bateau et l'expédition en direction de l'ouest. Après plusieurs tentatives qui, chaque fois, échouaient trop rapidement, nous sommes parvenus à découvrir des terres inconnues, en cette fin de 15e siècle. Nous avons lié des amitiés avec certains indigènes, nous nous sommes battus contre d'autres, puis, nos réserves de nourriture s'épuisant peu à peu, nous avons regagné le large en direction de l'Espagne.
Là-bas, le gouverneur nous attendait, prêt à nous remettre une bourse pleine d'or si nous acceptions de repartir vers cette autre terre que nous venions de découvrir. A cette escale, nous avons profité d'un court repos pour dessiner une ébauche de carte de la région découverte.
Plus tard, si notre seconde mission se termine par une nouvelle conquête, nous pourrons compléter la carte.
Le but de toutes ces expéditions est, bien sûr, de découvrir le maximum de terres nouvelles et d'établir la carte du "Nouveau Monde".
Une gestion habiie de l'expédition, avec une bonne répartition en hommes, victuailles, or, bateaux permettra au joueur de parvenir à son but. Hélas, ses découvertes ne seront jamais grandioses et qu'il tombe en territoire Incas ou aux Antilles, le jeu ne différera pas beaucoup.
Le seul point intéressant de cette aventure est la gestion de l'équipage. Mais, au fur et à mesure de votre progression, l'intérêt s'estompera pour laisser place à une routine des plus rengaines.
Ce jeu est donc peu passionnant et arrive ainsi loin, très loin derrière Pirates, Ports of Call, Taï Pan ou toute autre aventure maritime.

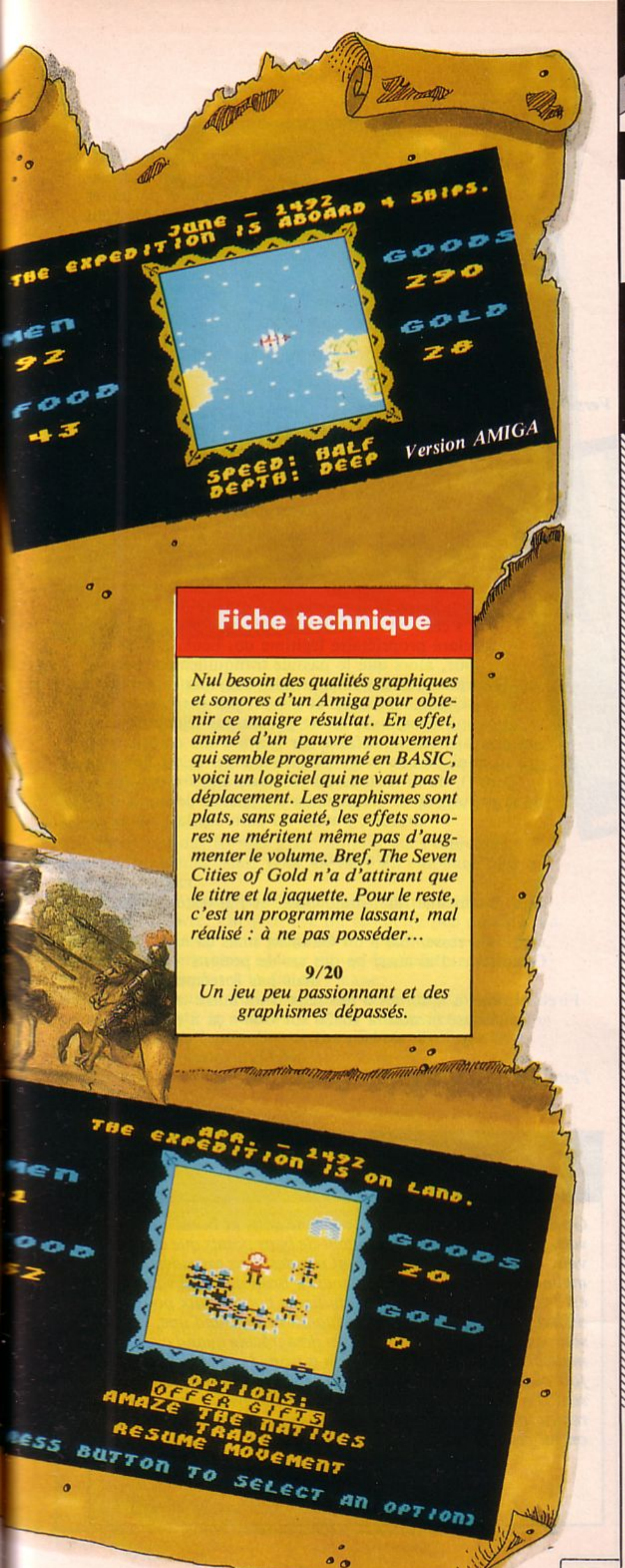
Un autre avis

Je ne savais pas encore ce qui m'attendait en chargeant ce jeu sur mon PC. Aventure ? Simulation économique ? La jaquette promettait plus de 2800 écrans représentant le monde à explorer.
Hélas ! Ma déception fut grande, quand, parti à la découverte d'un nouveau monde, je ne devais... découvrir que de pâles tableaux aux graphismes grossiers. L'intérêt allait-il être ailleurs que dans cette petite fenêtre s'ouvrant sur un sixième de la surface de l'écran ?
Parti avec un équipage, je débarquais sur des terres inconnues peuplées d'indigènes : troquer, sympathiser ou... manier le fer allaient vite me paraître fastidieux. J'avais l'impression de revenir 8 à 10 ans en arrière, à l'époque du TRS80 et des premiers jeux sur Apple...
Non, décidément, The Seven Cities of Gold ne vaut pas un bon "Pirates"... Un "couac" dans la production de qualité d'Electronic Arts.●

Testé sur AMIGA/PC



Version PC



Version AMIGA

Fiche technique

Nul besoin des qualités graphiques et sonores d'un Amiga pour obtenir ce maigre résultat. En effet, animé d'un pauvre mouvement qui semble programmé en BASIC, voici un logiciel qui ne vaut pas le déplacement. Les graphismes sont plats, sans gaieté, les effets sonores ne méritent même pas d'augmenter le volume. Bref, The Seven Cities of Gold n'a d'attirant que le titre et la jaquette. Pour le reste, c'est un programme lassant, mal réalisé : à ne pas posséder...

9/20
Un jeu peu passionnant et des graphismes dépassés.



Firebird
Arcade/Aventure

Version C64

Version CPC

Olaf, je m'appelle Olaf, pourquoi me demanderez-vous un nom si ancien et si germanique ? Eh bien tout simplement parce que je suis un garçon ! Comment, vous êtes une fille ?

1°) Vous devez écrire à la rédaction d'Arcades, envoyer votre photographie la plus récente et demander mon adresse en joignant une enveloppe timbrée à votre adresse.

2°) Vous vous appelez Olga parce que vous n'avez pas le choix ! Dans notre bon pays, les garçons sont (ouf ! ouf !) de farouches guerriers baptisés Olaf et les filles ne sont que des magiciennes (ouahh ! le macho !) prénommées Olga. Je ne pourrais pas vous expliquer ces faits car ce n'était pas écrit sur la notice ! Mais revenons aux choses sérieuses et parlons du contexte : notre bon druide (aux pouvoirs limités) Hasrinax s'est fait enlever par un homme qui l'a divisé en 6 parties afin d'avoir la paix. S'il s'était contenté de ne faire que cela... Il s'est déclaré propriétaire légitime des lieux... Mais un jour, alors que je passais tranquillement par ici ignorant tout des faits passés, une voix m'appela : c'était Hasrinax. Il n'avait pas perdu tous ses pouvoirs magiques et me parlait par télépathie ; je ne pouvais rien lui refuser car il avait une emprise sur moi. Ma mission était de manger (c'est que j'ai faim !), de m'enrichir en récoltant des trésors de-ci, de-là et surtout de réassembler les parties de notre bon druide ; j'avais du pain sur la planche...

Un autre avis

Moi je suis une fille, donc Olga, et j'ai testé ce jeu sur C64 : bof !

Ça ressemble à du Gauntlet mais ça n'est pas du Gauntlet... J'ai aussi bu des tas de potions : c'est varié mais pas forcément terrible.

Firebird nous a habitués à des jeux d'un autre cru. Moi, je baisse la note à 10/20 sur C64 : ça n'en vaut pas davantage...

Testé sur ***CPC*** *et* ***C64***

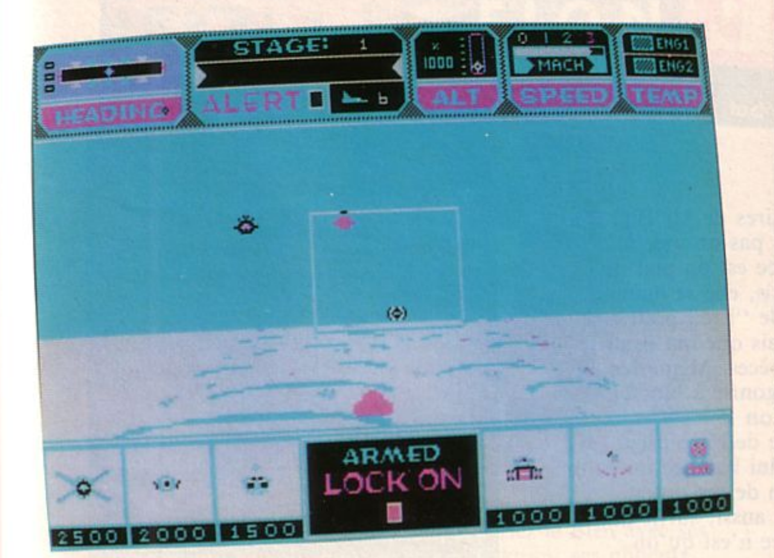
Fiche technique

Gothik fait partie de ces jeux qui ne sont ni bons, ni mauvais, je m'explique : ils ont autant de bons points que de mauvais. En effet, les scrollings sont rapides mais saccadés, l'animation du personnage est vive mais le bruit que font vos pieds est insupportable, l'idée des multiples potions aux pouvoirs différents est très bonne mais quand on en prend une, on ne sait pas laquelle on ingurgite (très désagréable quand c'est une mauvaise potion) de plus, il y en a trop. Le tir en diagonale fait penser à celui de Gauntlet II quand les murs rebondissent. En bref, Gothik est un jeu assez moyen à cause de la réalisation douteuse, il avait pourtant de bonnes bases mais on lui reprochera une trop grande facilité.

11/20

Une pâle copie de Gauntlet !

LOCK-ON



Imaginez un instant que "Star Wars" se déroule en plein jour. Cela ne vous est jamais venu à l'esprit n'est-ce pas ? Eh bien, c'est pourtant ce qui a dû motiver les programmeurs de Lock-On. En effet, c'est sur un fond bleu pâle et blanc que vous allez faire progresser votre engin de l'espace.
Là, des ennemis vous attendent, prêts à vous détruire à la première occasion.
Ces aliens ont des formes assez simples mais reprennent souvent les mêmes bases pour en faire un empilage plus ou moins important.
De vous, on ne voit que le viseur ainsi qu'un tableau de bord assez pauvre. On y trouve un altimètre peu détaillé, un compteur de vitesse, une jauge de température des moteurs, le nombre de vaisseaux encore en vie et l'indicateur de position par rapport à la fin de l'étape.
Dès que vous aurez atteint le but de cette étape, vous pourrez visualiser le nombre d'aliens abattus (en quantité et en pourcentage), le nombre de tirs réalisés ainsi que la quantité de roquettes utilisées.
Ce jeu existe en disquettes 5 pouces 1/4 et 3 pouces 1/2 pour PC.●

*Testé sur **PC***

Fiche technique

Lock-On est ce que l'on pourrait nommer : le négatif de Star Wars. En effet, conçu sur un principe de jeu identique, il semble bien pâle comparé au grand Star Wars.
Les couleurs sont très fades, les graphismes assez pauvres, l'animation des aliens n'est pas exceptionnelle. En revanche, la maniabilité du viseur est à souligner car elle répond immédiatement et très correctement. Côté sonore, il n'y a que les bruits de tirs. Aussi dans l'ensemble, ce jeu est plat, peu attrayant et loin de rivaliser (malgré le concept ressemblant) avec un "Star Wars". Moi, je ne donnerais pas ma chemise pour un tel soft...

10/20
Une médiocre adaptation d'un jeu Tatsumi

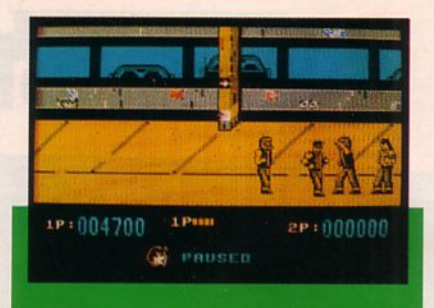


Imagine
Arcade combat

A trop vouloir fourrer son nez dans les sales affaires de Mr Big, il a fini par se faire descendre, mon frangin. J'suis pas un mec à laisser passer ça en me disant que "la vengeance est un plat qui se mange froid"... Chez moi, comme les spaghettis, elle se mange chaud et ça va saigner. J'applique le bon vieux principe de "l'œil pour œil". Il se terre dans un bar, le vieux. Avant d'y parvenir, je sais que ma peau sera mise à prix par ses troupes, des loubards de toutes les espèces. Même ses pouffiasses vont se liguer contre moi. Qu'importe, j'suis gonflé à bloc et croyez-moi, mes gencives... euh ! mes biceps, c'est du béton !
La dalle du parking... Pas un chat quand s'ouvre la porte de l'ascenseur. Je m'y attendais : un motard fonce sur moi. Pauv'mec ! Je lui balance un coup de savate derrière la tête et le voilà par terre. Aussitôt, un de ses potes rapplique. Ah, ils jouent du bâton les death angels ? Moi aussi, suffit que j'récupère le leur. J'vais l'nettoyer moi, ce parking... Et ce n'est qu'un début !●

Testé sur C64





Version Spectrum

Sur Spectrum, le jeu est plus difficile que sur C64. Première raison, c'est que le joystick Sinclair est assez mou, ce qui représente un sérieux handicap. On peut aussi jouer au clavier mais c'est plus difficile. La seconde raison est que les adversaires sont plus agressifs. Ils peuvent être à 3 contre 1 et, qui plus est, pendant certains combats, il faudra également éviter les motos.
La présentation de l'écran est agréable avec certains détails qui ne figurent pas sur la version C64. L'animation est des plus correctes et seul le traditionnel "conflit des couleurs" dégrade un peu la qualité du jeu.
Pas de musique pendant le jeu mais des bruitages, il est vrai, assez sommaires. Les changements de "tableaux" passent par un inévitable défilement de la K7.
Si vous aimez les combats, pourquoi ne pas vous laisser tenter ? Surtout en choisissant l'option "2 joueurs"...

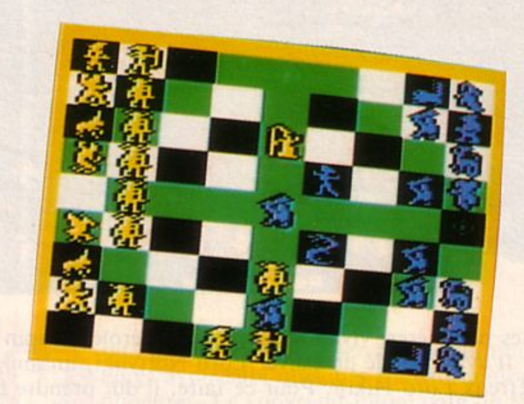
Fiche technique

Un jeu pour les amateurs de combat de rue. Un seul mot d'ordre, cogner, descendre tous les ennemis et progresser. Pour chaque tableau, (il y en a 5) une lutte contre le temps attend le joueur, représentant une difficulté supplémentaire. Il est donc important pour progresser, de s'entraîner à avancer tout en frappant, sans perdre de temps. Il faut éviter de se laisser prendre entre 2 adversaires sinon, les 5 vies de départ s'enfuient rapidement. Pour se dégager, c'est comme dans la vie, on s'agite dans tous les sens. Il faut que le joystick soit solide, croyez-nous ! Avec le bâton, évitez de trop s'approcher des adversaires, sinon ils s'en emparent. Dans ce jeu, le bonus c'est des vies supplémentaires.
Les graphismes, s'ils n'ont rien d'exceptionnels, sont corrects. Les animations sont un peu saccadées. Sur la version dont nous disposons, nous avons relevé un petit bug : le jeu se bloque par moment, quand un des 2 adversaires vous étreint et que l'autre s'apprête à vous cogner dessus. Autre point désagréable, le héros peut disparaître sur les bords de l'écran, quand il se trouve agressé et que le tableau est en bout de scrolling. On se bat alors un peu à l'aveuglette.
Le joueur aura le choix entre musique et bruitages. Ceux-ci sont assez réalistes. Un jeu qui défoule mais qui risque d'être assez lassant à la longue.

13/20
Défoulant, sans plus !

Electronic Arts | Stratégie/Arcade

THE ARCHON COLLECTION



Et si l'avenir du monde se jouait sur un grand échiquier ? D'un côté, vous auriez le Bien avec ses magiciens, ses archers, ses Walkiries, ses phoenix ; de l'autre, le Mal représenté par des sorcières, des dragons, des lutins maléfiques. Comme aux échecs, chaque pièce posséderait ses caractères propres et répondrait à des règles de déplacement.
Voilà ce que vous propose ce soft en deux parties.
La première, "Archon", se déroule un peu comme le traditionnel jeu d'échec avec toutefois deux grosses différences. A savoir : chaque concurrent (le bien et le mal) possède une certaine dose d'énergie. Celle-ci va diminuer au fur et à mesure du jeu en fonction des sorts utilisés. En outre, une seconde différence apporte un plus au jeu.
En effet, lorsque deux pièces sont sur la même case, se déroule un combat sous forme de duel.
La valeur et la force de chaque pièce jouent alors et c'est le plus fort qui gagnera. Aussi, avant de provoquer un combat, il sera indispensable d'en mesurer les conséquences.
Le second jeu "Archon II : Adept" reprend quelques principes d'Archon mais se joue sur un parcours tout à fait différent car les 4 éléments (terre, feu, air et eau) y sont symbolisés.
Là encore, il est possible de sélectionner des sorts ou d'appeler des pièces en renfort. Vous gagnerez lorsque vous aurez épuisé toute l'énergie de votre adversaire, lorsque à la suite de l'apocalypse, vous sortirez vainqueur ou bien quand vous aurez occupé les six points stratégiques symbolisés par des cases clignotantes.●

Testé sur C64

Fiche technique

Si le graphisme n'est pas génial et les scènes d'arcade peu enivrantes, ce soft n'est cependant pas dépourvu d'intérêt. Très rébarbatifs au départ (surtout lorsque vous entamerez une partie contre le computer), ces deux jeux ne tarderont pas à vous passionner. Ils feront, en effet, appel à tout votre sens de la stratégie. Quant à la note, elle aurait été plus élevée si la réalisation graphique et sonore avait atteint un meilleur niveau.

12/20
Un bon jeu de stratégie mais une réalisation médiocre.

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 85

JASON ET LA TOISON D'OR

Excalibur Aventure

Qui ne connaît la légende de Jason et du Minotaure ? Euh, non : le Minotaure, c'était Thésée. Alors Jason, c'est... Ah oui : la Toison d'Or !
Qui ne connaît, disais-je donc, la légende de Jason et de la Toison d'Or ? Traitreusement dépossédé de son royaume par son oncle Cylepsos (le félon, puisse-t-il périr dans les flammes de l'enfer !), Jason embarque pour un long voyage qui doit le mener vers les rivages de la Colchée. Selon les prédictions des oracles, c'est en effet dans cette lointaine contrée que se trouve la solution qui permettra au pauvre Jason de réintégrer son trône : quelque part sur l'île, au plus profond d'un gigantesque labyrinthe, repose la Toison d'Or. C'est elle que Jason devra voler (c'est pas moral, d'ailleurs, de s'approprier de la sorte, illégalement en plus, le bien d'autrui. Signé : la commission de censure) pour régner à nouveau sur ses terres. Longue est la route et dures seront les multiples épreuves qui t'attendent, car Jason, c'est toi ! (et c'est pas gagné !).

Testé sur ***Atari ST***

Fiche technique

Jason et la Toison d'Or est un jeu d'aventure basé sur la mythologie grecque, qui foisonne d'histoires héroïques, toutes plus belles les unes que les autres, propices à la création d'un jeu. Malheureusement, même si le scénario antique a gardé tout son intérêt, il n'en va pas de même pour la réalisation, qui est tout, sauf réussie ! Les graphismes sont de médiocre qualité, mais ils sont confinés dans une petite fenêtre en haut de l'écran, alors on ne les voit pas trop ! La musique et les bruitages sont inexistants. Il n'y a pas de notice explicative, le logiciel est livré tel que : heureusement, l'usage en est facile. L'interface utilisateur n'utilise pas la souris (ou si peu...), elle est basée sur un analyseur syntaxique à la compréhension précaire. Reste la légende...

8/20
Parce que j'aime la mythologie grecque.

SAMURAI WARRIOR

Firebird
Arcade/Combat



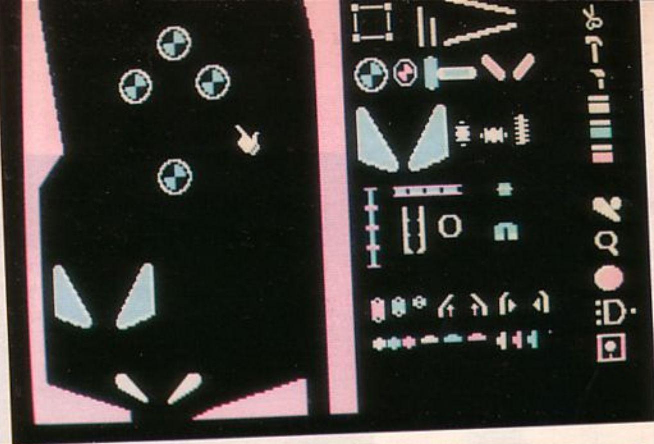
En 1600 et quelques poussières, vivait au Japon, un héroïque lapin : Myamoto Usagi. Il avait décidé de sauver Lord Noriyuki, un ami, des mains de l'affreux Lord Hikiji. Pour ce faire, il dut prendre la route et partir en quête de son vieux copain. Hélas, Usagi allait rencontrer tout au long de son difficile périple bien des embûches. Ces premières (très difficiles à vaincre) n'étaient autre que des brigands de grand chemin, prêts à le tuer juste pour assouvir leur soif de sang. Lorsqu'il en apercevait, Usagi brandissait l'épée, entrait dans une violente colère et tentait coûte que coûte de mettre à mort son ou ses agresseurs.
Vite, il rengainait l'épée pour reprendre calmement son chemin. Sur celui-ci, il saluait les gens de haut rang mais n'hésitait pas à saluer des individus d'un rang inférieur au sien. Cela allait lui apporter de précieux renseignements pour la suite de sa quête.
Parfois, épuisé par les nombreuses heures de marche, votre lapin faisait une petite halte dans une auberge.
Après avoir repris des forces, il ne lui restait plus qu'à repartir.
Jusqu'au jour où... Mais, je ne vous en dis pas plus : à vous de jouer! ●

Testé sur ***C64***

Fiche technique

Avec de grands sprites, des couleurs vives, une musique constamment présente et une excellente animation, Samuraï Warrior constituera dans votre ludothèque un bon soft.
Sur l'écran principal, se déroule l'action avec un scrolling latéral défilant de gauche à droite à la vitesse du lapin. Quand ce dernier fait demi-tour, le paysage cesse de défiler et le coin gauche de l'écran servira de butée au héros. Usagi, le lapin, ne dépassera jamais le milieu de l'écran, c'est-à-dire qu'il aura en permanence devant lui un demi-écran (au moins) de paysage. (Fort utile pour opérer un choix de direction et pour repérer les éventuels ninjas cachés ici ou là).
Lorsqu'il aura décidé d'être pacifiste, il rengainera bien sagement son épée. A cet instant la musique deviendra bien plus guillerette et l'icône située en haut à gauche de l'écran deviendra souriante. Dès qu'il dégainera à nouveau, c'est un visage de colère qui y apparaîtra au rythme d'une musique de guerre.
Un compteur est diposé à chaque coin de l'écran.
Le premier (en haut, à gauche) indique le nombre de Ryo dont dispose le lapin (argent).
Le second, à droite, est l'indicateur de Karma. Dès qu'une bonne action sera commise par Usagi, celui-ci augmentera (c'est lui qui constitue le score).
En bas, à gauche, l'énergie de votre lapin ; à droite, celle de l'ennemi.
Les déplacements et actions du lapin sont variés, tout autant que les paysages.
L'on y jouera en mode entraînement ou directement en mode jeu, avec le clavier ou le joystick. Une notice en français permettra au joueur une meilleure compréhension du scénario car il ne faut surtout pas négliger l'aspect réactionnel des gens rencontrés par Usagi. Voici donc un jeu intéressant qui ne présente toutefois rien d'extraordinaire pour en faire un événement.

13/20
Un bon soft, certes, mais pas extraordinaire



PINBALL CONSTRUCTION SET

Electronic Arts
Construction de flipper

Voilà un programme assez ancien qui nous arrive après avoir subi quelques transformations mineures. Le copyright initial date de 1982. Electronic Arts a participé à son implantation sur PC. Ce logiciel permet de réaliser ses propres flippers de A jusqu'à Z en décidant des difficultés que l'on va y mettre. Deux bumpers par ci par là, un rollover ici, un piège à aimants, quelques cibles... Et pour monsieur, ce sera ?
Le joueur se voit doté d'une caisse à outils et du savoir-faire qui va le transformer en concepteur de flippers. Il a accès à presque tous les paramètres : gravité, vitesse de la boule, élasticité, etc. Il attribuera ensuite le nombre de points affectés à chaque cible, les bonus éventuels pour des séquences de cibles ainsi que les effets sonores associés.
Les couleurs des contours et des différents polygones qui composent le plateau peuvent être modifiés facilement en restant, hélas, dans une palette restreinte liée au mode CGA. Il est dommage que, en plus de ce mode, Electronic Arts n'ait pas prévu une version EGA qui aurait rendu les plateaux beaucoup plus attrayants pour les possesseurs de ce type de configuration.
Payez-vous le luxe de concevoir les plateaux les plus fous parsemés de pièges, offrez-vous les scores les plus gigantesques et, lorsque vous serez satisfait de vos œuvres "électromécaniques", sauvegardez-les sur disquette avant de défier vos amis.
Pinball Construction Set permet de collectionner en un minimum de place un nombre de flippers qui ferait rêver Jean-Pierre Cuvier !●

Testé sur ***Compatible PC***

Fiche technique

On peut aimer les flippers au point d'en avoir un chez soi. Ceux que vous construirez à l'aide de PCS ne prendront pas plus de place que votre PC alors, pourquoi vous en priver ? Les graphismes sont ceux que permet le PC. Les animations et effets sonores proposés enrichissent les parties dans la phase jeu.
L'utilitaire de construction est bien conçu, il fait appel à la technique classique des icônes sélectionnées avec une main, commandée par le clavier ou le joystick. Il est dommage que la souris ne puisse être utilisée. On y trouve tout ce que l'on est en droit d'attendre. Un oubli : le massage du flipper... et le TILT !

12/20
Pas très original mais devrait satisfaire son acheteur.

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 85

FOUNDATIONS



Exocet Software
Arcade

Je ne vous raconterai pas l'histoire, je ne vous parlerai ni de vilains ennemis, ni de braves héros, non ! Aujourd'hui, il me semble plus simple d'oublier le scénario de ce jeu. De toutes façons, vous vous apercevrez vous-même en chargeant Foundations Waste (si toutefois vous le chargez un jour) que le scénario est celui de n'importe lequel de ces jeux d'arcade, dérivés ou inspirés des jeux de café et dont le seul véritable but est d'aller le plus loin possible, de dépasser les high-scores et bien entendu de mener la vie dure aux aliens.
Dans le genre de "Slap Fight", "Flying Shark" et autres, Foundations Waste ne représente rien de bien extraordinaire.
Pourtant, lorsque l'on a le joystick en main depuis quelques minutes, on commence à s'accrocher au jeu et c'est là qu'on se rend compte de ses qualités.
Loin d'atteindre celles de Xenon, Foundations Waste est tout de même brillamment réalisé. C'est pourquoi l'on y joue, l'on y rejoue en tentant à chaque fois d'augmenter son score et d'aller chatouiller les 20000 points du high score initial. Aussi pour éviter de sombrer lamentablement dans une fourchette de 600 à 1500 points, la seule technique est d'apprendre les positions ennemies. Pour ce faire, rien de plus simple. Il suffit d'une excellente mémoire et d'observer attentivement le défilement du scrolling vertical (assez lent) qu'il vous est offert de voir dès que vous avez honteusement obtenu l'horrible, le frustrant "Game Over".

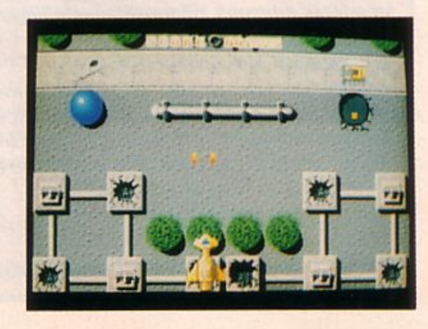
Testé sur ***ATARI ST***



Fiche technique

Il semble que la mode soit résolument au gris ces temps-ci. En effet, c'est tout en dégradés de gris qu'est réalisé le fond du paysage : plus métallique et froid sans doute.
Au beau milieu de cette base aliens, des arbres vert cru, des constructions sphériques bleu électrique, des aliens orange feu jaillissent et donnent à l'ensemble de l'écran une impression de propreté, de rigueur et de finesse des architectures.
Votre vaisseau (5 vies) est très gros et assez peu rapide. Il ne possède qu'un sens de circulation et ne peut ainsi effectuer de demi-tour. Toutefois, il est aisé de le faire reculer, aller à droite ou à gauche. Quoiqu'il en soit, le scrolling ne changera à aucun moment de vitesse et continuera à défiler, imperturbable. En abattant certains aliens, vous pourrez bien sûr récupérer des protections et un armement plus performant. (Rien de bien exceptionnel dans tout cela...).
La musique aux sonorités assez aiguës est sans cesse présente, à moins d'appuyer sur "F" pour la supprimer (ou de couper le volume, c'est aussi simple...).
Une option 60 Hertz est possible mais il est peu probable que vous soyez équipé du système américain... Le jeu est livré accompagné d'une fiche d'identification de certains ennemis, carte d'identité d'un résistant, etc. Du beau papier mais rien de bien utile.
Pour dresser un rapide bilan, on peut en dégager les quelques éléments suivants : bonne réalisation des graphismes et des couleurs, lenteur du scrolling et du vaisseau, orginalité absente, relative difficulté du parcours, intérêt d'un jeu d'arcade normal, ni plus, ni moins.

12/20
Un jeu qui ne sort pas de l'ordinaire.



Mastertronic Arcade

REVENGE II



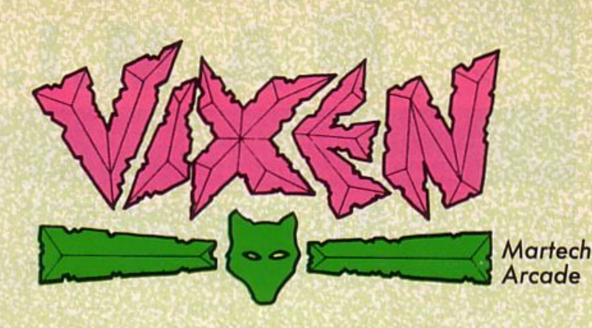
Des siècles que ça dure ! Des siècles que les pauvres dromadaires du désert servent d'esclaves à l'exigeante espèce humaine. Mais c'est fini ! Les dromadaires ont pris une grande décision : ils vont enfin se venger. Ils en ont marre des hommes et de leur civilisation, marre des téléphones, marre des chats, des gamins mal élevés, ras le bol des "zébulons", des "p'tits cœurs", des cartes magnétiques et des dromadaires en peluche.
C'est pourquoi ils se sont armés et vont tenter de "nettoyer" un peu le monde. Si comme eux, vous vous sentez l'âme d'un "régleur de comptes" alors branchez votre micro et en route pour les sables chauds.●

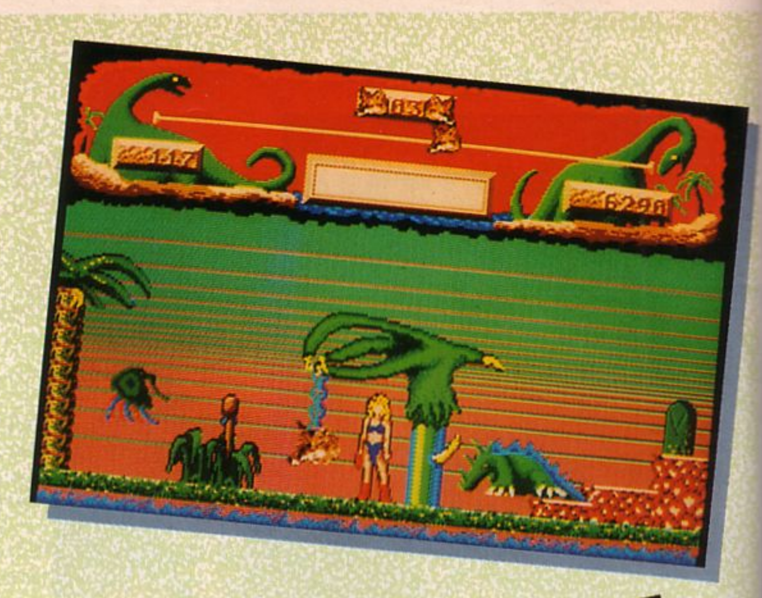
Testé sur ST

Fiche technique

Si vous voulez imaginer ce jeu, il suffit de prendre un "Rimrunner", un "Teddy Boy" ou même un "Trantor" et de remplacer le héros par un dromadaire. Les aliens, eux, sont des téléphones volants, des disquettes (5"1/4 et 3"1/2), des boîtes de "Coca", bref, tout ce qui est pour nous synonyme de "réussite".
Nos dromadaires doivent couvrir 100 tableaux de 7 km chacun. Ils sont armés de projectiles qu'ils peuvent lancer en haut, en bas, derrière et devant eux.
S'ils volent (car ces dromadaires-là sont des mutants qui savent voler... si, si...) ils peuvent en même temps "pondre" des petits qui, au besoin, leur serviront de missiles anti-aliens.
La musique n'est présente que pendant l'intro. Durant le jeu, un bruit de caisse enregistreuse vous accompagnera : bof !...
Les sprites sont grands et peu rapides, aussi ce jeu peut-il être abordé dès le plus jeune âge.
En revanche, il n'est pas forcément évident de couvrir ces 100 tableaux au scrolling horizontal... Revenge II est un jeu que je n'achèterai pas, bien qu'il présente l'intérêt d'être assez divertissant. Mais l'enjeu est trop maigre pour maintenir un joueur très longtemps devant son écran.
Dommage...

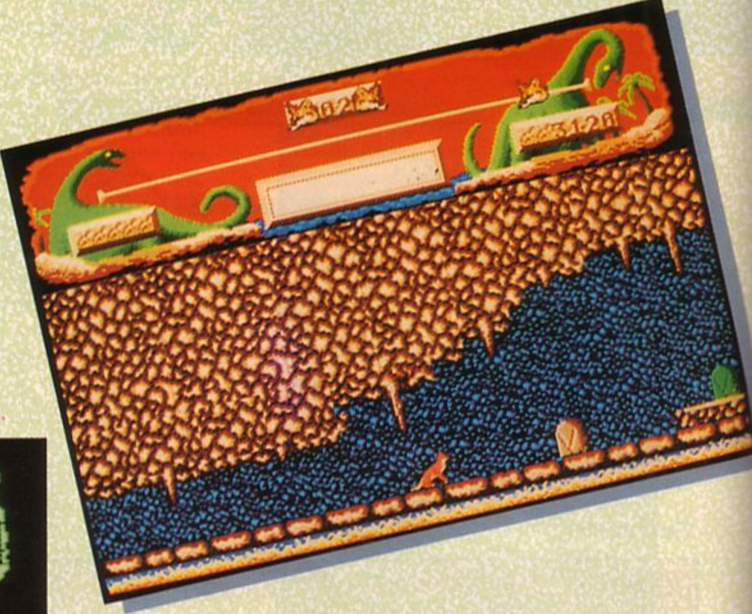
10/20
Un jeu banal

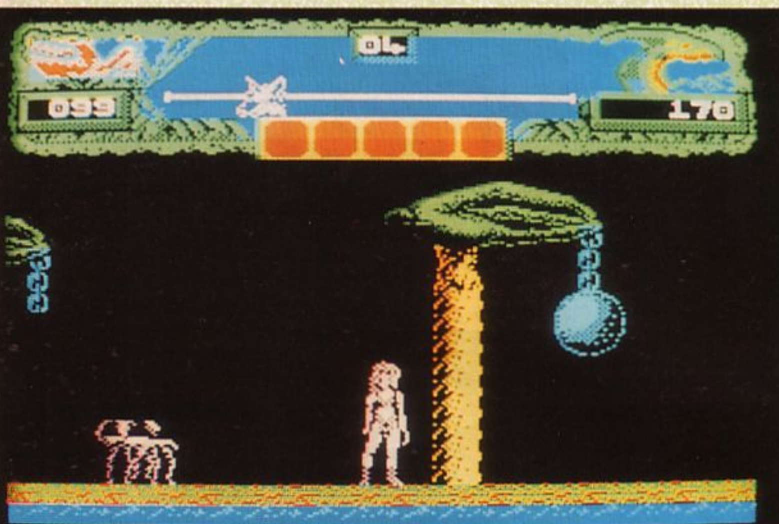




Oh, Foxy Lady, tu m'rends crazy ! Non, je parle pas de l'espèce de sauvage plantureuse vêtue d'une simple peau de bête qui orne la jaquette du soft. Quoique... Enfin, y'a le fouet. On n'est pas des bêtes quand même ! Bon revenons au jeu. L'héroïne, blonde, athlétique n'est pas sans rappeler Catherine, la fille de mon patron. Sûr qu'elle se reconnaîtra ! Perdue dans un monde hostile, peuplé d'animaux préhistoriques qui ont élimé de Granath (c'est le nom de la planète) toute forme humaine, elle a été élevée par des renards. Elle-même possède des pouvoirs magiques lui permettant de se transformer en renard. Ah, quand je vous dis que les femmes sont rusées ! Armée d'un simple fouet, elle se prend pour Zorro et élimine avec courage tout ce qui bouge autour d'elle. Au passage, elle ramasse toutes sortes d'objets cachés près du sol, joyaux ou simples bricoles. De temps en temps, si vous jouez bien... et si vous êtes sage, elle se transforme en renard et parcourt des mondes souterrains. Brave Vixen, que ne faut-il pas faire pour être l'héroïne d'un jeu d'arcade !

Testé sur Atari ST ▶





Version Spectrum ▲

Mais elle n'est pas mal du tout la Foxy Lady sur Spectrum ! Elle court aussi bien que sur Atari. Bon, elle est peut-être un peu moins jolie, c'est vrai. Ses ennemis sont moins colorés, c'est vrai aussi. Mais il ne faut pas se plaindre et les possesseurs de Spectrum ne regretteront pas leur mise de fonds. L'animation est convenable avec des mouvements fluides et une rapidité qui ne laissera pas au joueur le temps de s'endormir. Les bruitages sont corrects. Que demander de plus sur cette machine ? Quand je vous disais qu'il y a d'excellents programmeurs sur Spectrum !

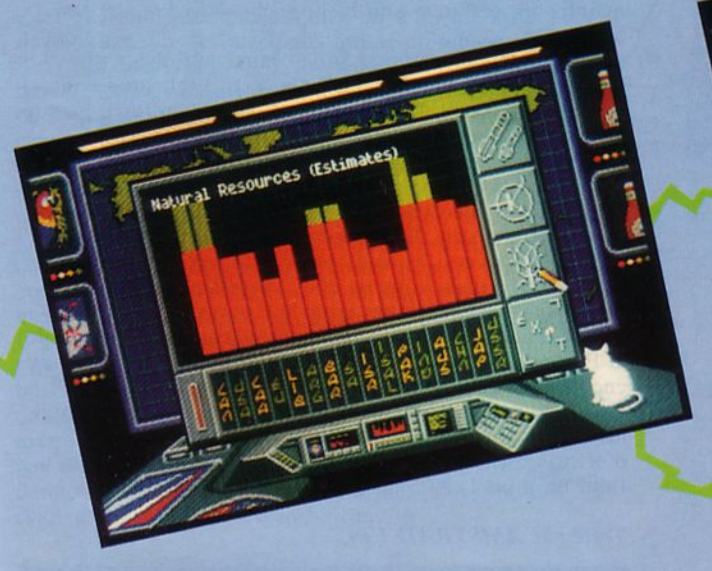
Fiche technique

Dans le genre super héros éliminant des créatures maléfiques, voici Vixen. Elle court, elle saute et joue du fouet comme un dresseur du Cadre Noir. Est-il vraiment besoin de définir un but à ce jeu ? On s'amuse comme on peut ! L'animation de l'héroïne est farpaite, euh... parfaite. Tout son corps est animé de mouvements très proches de ceux d'une athlète et sa transformation en renard vaut celle de Manimal ! Les créatures sont nombreuses et variées. Leur résistance aux coups de fouet est variable. Plus on progresse dans le jeu et plus on rencontrera des bestioles coriaces. La musique laisse sa place à des bruitages en cours de jeu. La course contre la montre est permanente, le temps économisé pour parcourir un niveau étant converti en points de bonus. Les meilleurs scores sont entrés dans un tableau mais ne sont pas sauvegardés sur disquette. Le tableau des scores n'est, du reste, pas une réussite esthétique. Un jeu qui détend mais qui ne sera probablement pas un immense succès... Soit dit en passant, la notice en français est un chef-d'œuvre... de charabia !

13/20
Pour la belle animation de l'héroïne.

THE ARMAGEDDON MAN

Martech — *Stratégie*



L'année 2032 est une année-charnière. L'équilibre mondial est plus que précaire, et à tout moment, le globe peut basculer dans une guerre nucléaire dévastatrice. Pour éviter cela, les seize superpuissances ont financé l'établissement de l'UNN, l'Union des Nations Nucléaires, qui est dirigée depuis le supersatellite Olympus par le Commandant Suprême. Son rôle ? Décider. Il préside à la destinée de toute la planète, distribuant les ressources, arbitrant les conflits... De la justesse de son jugement dépend le sort du monde, aussi son action est-elle sanctionnée régulièrement par un vote de confiance de l'ensemble de l'UNN, qui décide de reconduire ou non le Commandant Suprême dans ses fonctions. Le précédent venant juste d'être destitué, cette lourde responsabilité vous incombe désormais.

Il y a quatre points principaux sur lesquels vous devrez concentrer votre attention :

1 - Etablir de bonnes relations de travail avec les seize nations individuellement, en tenant compte de leur système politique, de leurs problèmes et de leur caractère.

2 - Obtenir de chaque nation qu'elle ait des relations de travail satisfaisantes avec ses quinze ''associés'' (NLDR : c'est pas dans la poche !).

3 - Parvenir à une stabilité économique en alimentation comme en ressources, pour chacun des pays.

4 - Enfin, assurer la stabilité militaire du monde.

Pour compliquer un peu les choses, il faut que je vous signale qu'une organisation terroriste, l'O.M.T., s'est fixé pour but de renverser l'UNN. Ses méthodes : désinformation et subversion à l'échelle mondiale. Votre cinquième objectif sera de découvrir le pays abritant le siège de l'O.M.T. pour réduire à néant l'organisation. Du haut de votre satellite Olympus, vous êtes en correspondance permanente avec les nations de l'UNN. Des satellites espions vous aideront à glaner les renseignements indispensables. Les stations I.D.S. détruiront les missiles se trouvant à leur portée dans l'hypothèse d'un conflit entre deux ou plusieurs pays. Un système radio perfectionné vous met à l'écoute du monde. Enfin, à votre disposition un corps expéditionnaire d'élite équipé du plus moderne armement (non nucléaire toutefois) pourra servir de force de dissuasion. Vous avez maintenant en main la destinée de la planète : rude responsabilité ! ●

Testé sur ***ATARI***

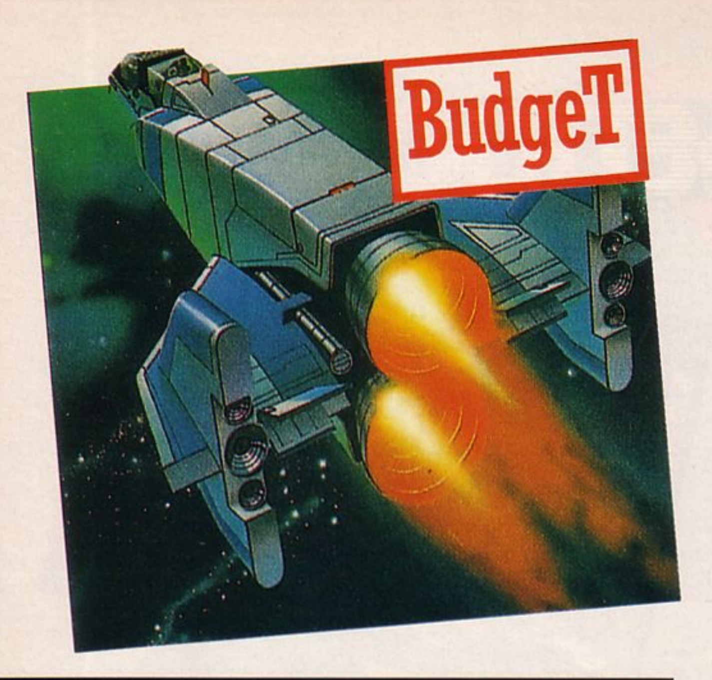


Fiche technique

Pur produit stratégique, The Armageddon Man va ravir les passionnés du genre : scénario intéressant et réalisation soignée. Le graphisme est agréable (carte du monde, panneaux de contrôle) et l'ensemble du jeu se dirige à la souris : simple et ergonomique. Le logiciel est vaste, alors n'espérez pas réussir du premier coup : plusieurs destitutions sanctionneront vos maladresses ! La notice, un peu succincte est traduite. De plus, le jeu est livré avec une grande carte du monde plastifiée et 96 petits drapeaux pour vous aider à fixer vos idées et suivre sur papier l'évolution des relations mondiales : un plus agréable.

14/20

Intérêt du scénario, bonne réalisation technique, packaging attrayant : un bon logiciel dans cette catégorie.



ALIEN 8

Mastertronic
Arcade

Il y a très longtemps... Sur une planète lointaine, les derniers gardiens préparent leur dernier vaisseau pour leur voyage final. Tous les livres, disques et connaissanses ont été entreposés sur le Vessel, le "meilleur" de leur race préservée cryogénicalement. Les membres de l'unité Alien 8 sont l'élite de leur déjà ancienne civilisation, ils veulent conserver ce patrimoine qui leur est si cher. Ils n'ont pas de chance : sur cette planète, ils vivaient très heureux forts de leur technologie en avance sur toutes les autres. Ah ! Ils pouvaient bien se moquer des Terriens qui n'en étaient rendus qu'à l'ère atomique (rendez-vous compte !). Seulement, les Terriens étaient moins naïfs qu'eux. Vexés par des découvertes scientifiques beaucoup plus avancées, les habitants de la planète Terre du système solaire décidèrent d'envoyer leurs bombes à Cobalt -un petit jouet qu'ils avaient gardé pour eux-. (La bombe à Cobalt était une machine de guerre à peu près équivalente à la bombe atomique à la seule différence qu'elle ne tuait que les être vivants !). Comme vous avez pu le constater, les Terriens n'avaient pas changer : toujours leur instinct destructeur plein d'orgueil. Ah ! Ils auraient mieux fait de ne pas lancer ces fatidiques engins : car c'est ainsi que la communauté d'Alien 8 découvrit la vengeance... La planète Terre étant détruite, les Aliens en revinrent à leurs idées pacifistes et n'eurent plus qu'à retrouver une autre planète habitable...●

*Testé sur **AMSTRAD CPC***

Fiche technique

On en a assez des jeux dans le genre de Knight Lore, Gunfright et d'autres encore... Ce que nous voulons, nous les jeunes (note de gaieté conseillée par D.B.) ce sont des jeux qui innovent, y'en a marre des jeux où, quand il y a 3 sprites à l'écran, l'animation devient 10 fois plus lente, les graphismes de 3D de ce genre, non merci, j'en veux plus papy Mastertronic.

10/20
A cause de l'aspect vieillot et de la mauvaise animation et grâce au prix...

XEVIOUS

Mastertronic
Arcade/Espace

Il y a beaucoup d'années une technologie avancée orienta la civilisation qui fut forcée d'évacuer la Terre avant l'arrivée de l'ère glaciaire. Le peuple Xevious revient maintenant réclamer son bien, enclin à le conquérir si besoin est.
Aux commandes de votre super vaisseau Solvalu (je redonne la réplique de Crash Garret), il faut que vous protégiez la Terre de l'invasion. Il vous faudra beaucoup de courage pour bombarder et tirer sur les Xevious. Méfiez-vous des miroirs volants, vous ne pourrez pas les détruire, mais eux en revanche... Vos 4 petits vaisseaux disparaîtront bien vite sous les vagues successives des vaisseaux ennemis, le challenge est de taille. Si vous y arrivez, la navette Xevious principale tentera sûrement d'arrêter ici, mais vous ne vous laisserez pas faire et tirerez dans ses réacteurs pour la stopper et la mettre hors d'état de nuire. Mais attention, comme dirait R. de la Porte M. de la 5, le jeu n'est pas terminé ! (J'attends encore le chèque monsieur Berlusconi).
En effet, d'autres vaisseaux attenteront à votre vie (ouh les vilains !) et ce n'est qu'après de longues années d'efforts que vous terminerez ce jeu (même moi, il m'a fallu un mois !).●

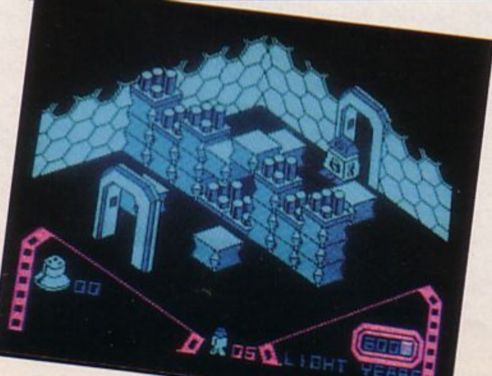
*Testé sur **AMSTRAD CPC***

Fiche technique

D'après la notice, le jeu a des graphismes à vous couper le souffle (dans quel sens ?), des bruitages excellents (touloulou ! touloulou !), c'est le meilleur des mitraillages (aïe ! aïe !) et le divertissement (hem ! hem !) est excitant (arrête de me tripoter, Charles-Henri !). Tout ceci n'est que mensonge !

11/20
A cause de la banalité du jeu.





Mastertronic Arcade

KUNG-FU MASTER

Scénario ô combien original, vous êtes le maître du Kung-Fu (vous savez, Bruce Lee) et votre belle s'est fait enlever par des vilains... Vous devez la libérer ! Mais le problème, c'est que c'est plus facile à dire qu'à faire ! Vous allez devoir tuer tous les méchants qui se présenteront à vous, il faudra aussi avancer. L'immeuble dans lequel vous devez exercer vos talents en arts martiaux est composé de 5 étages qui sont chacun gardés par un cerbère caractéristique du niveau où vous êtes. Les étages se suivent et ne se ressemblent pas trop, je vais vous indiquer quelques conseils pour les gardiens de fin d'étage. 1er étage : gardien au bâton, on saute pour arriver juste sur lui et on lui donne des coups de poing accroupi ; 2ème étage : ça se corse (non, je n'ai rien contre eux !) ce tortionnaire a un boomerang très meurtrier qu'il n'hésite pas à lancer en haut ou en bas. Il suffit d'éviter cet objet australien en sautant ou en s'accroupissant et de lui donner des coups de pied en bas. Ceci n'est qu'un avant-goût et je vous laisse le soin de découvrir les 3 derniers étages. Mais j'en vois qui se marrent et qui croient que je ne vais pas plus loin, c'est pas vrai ! La preuve : le dernier des ces personnages dangereux est un karatéka sans arme. Alors, bonne chance, vous en aurez bien besoin...●

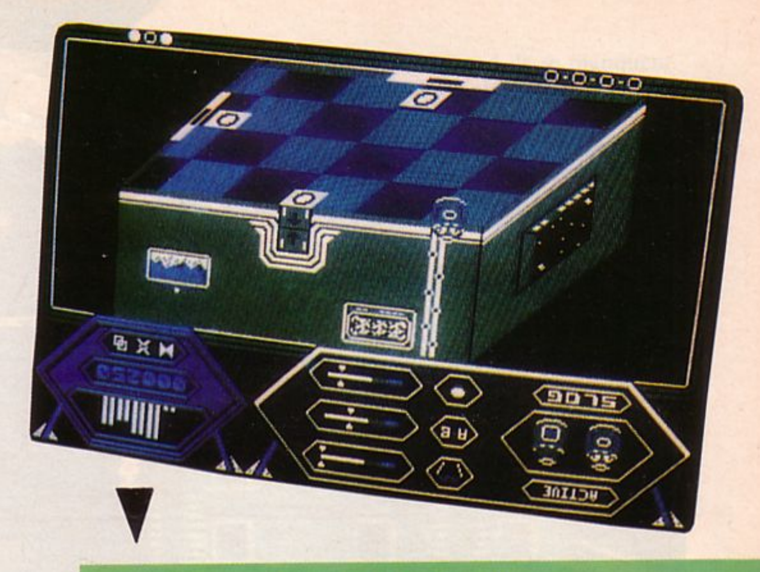
Testé sur AMSTRAD CPC

Fiche technique

Kung-Fu Master fut tout d'abord un jeu d'arcade converti par US Gold sur l'Amstrad. Mastertronic attendit que le jeu ne fasse plus de très grosses ventes pour en racheter les droits afin de compléter sa gamme de "budgets" Americana. Cette dernière a fait de même avec d'autres titres comme Xevious et Alien 8. Ce jeu vaut la peine d'être acheté : un original pour 45 F, c'est pas cher...

12/20
Pour son prix.





Mastertronic Arcade

5th QUADRANT

Quatre robots rien que pour vous ! Ça fait beaucoup me direz-vous ! Oui, mais il faut savoir prendre des responsabilités de temps en temps ! Regardez Roberto Merlusconi, ça c'est un homme qui les assume ! (OUIIIN ! le chèque...) (NDRC : coup de chapeau à Cobra Soft, coucou Bertrand !). Mais il n'y a pas que lui : moi ! (malgré tout je reste modeste !).
Mais revenons à nos robots. Au fait, pourquoi 5e quadrant ? C'est logique Mimile, puisqu'il y a 4 robots ! Enfin, bon ! Laisse béton ! Responsabilité, je peux vous en parler en connaissance de cause (eh oui, pigiste chez Arcades, c'est du boulot ! On croit toujours que c'est facile, mais essayez donc un peu à ma place !). Vous aurez les commandes de Slug, le capitaine et le pilote du vaisseau ; Plot le navigateur, Knut le mécanicien et enfin Bodd le peureux de la bande (c'est peut-être pour ça que je n'ai pas réussi à le faire se déplacer !). Mais nos pôvres (la faute ehh !) petits amis (amis, ça dépend pour qui ! C'est que ça utiliserait son laser cette petite bête-là !) seront submergés par les horribles, les plus méchants, les plus classiques, j'ai nommé : les Zimmen, saloperies à l'animation hyper rapide qui viennent se coller à vos protégés pour leur prendre leur énergie tels des vampires. C'est là que le shoot'em up commence, en fait de tchac-tchac-poum-poum, les ennemis réapparaissent juste après que vous leur ayez fait découvrir le goût du laser à ultra-violets super sensoriels. Ce n'est pas tout de suite que vous arriverez au terme de ce jeu, si toutefois vous l'achetez.●

Testé sur Atari ST

Fiche technique

Vous devrez piloter vos robots un à un, l'animation est très, très rapide, les changements de pièce se font par de petites portes qu'il faut presque deviner, il n'y a pas de scrolling comme d'habitude dans ce genre de jeu, le plaisir n'est pas de la partie car le logiciel est d'un niveau de difficulté trop élevé, la barre d'énergie de vos robots descend à vue d'œil. Heureusement il y a des régénérateurs et l'on peut transférer l'énergie d'un robot à l'autre. Je me répète, un jeu beaucoup trop dur !

10/20
Trop difficile !



PopeyE


Nintendo
Arcade


Moi, ce midi, je mange du fer... Enfin, plus exactement des épinards. Il paraît que c'est génial pour avoir des biceps gros comme des œufs d'autruche... Alors, pour vous prouver que ça marche, j'ai pris une photo de mon bras gauche ce matin. Cet après-midi, j'en prendrai une autre ; mais ce que je crains c'est que l'œuf d'autruche soit tellement balaise que je ne puisse pas le faire tenir sur une seule photo...

Tout ça pour vous dire que ce matin (avant de manger des épinards), j'ai testé le logiciel Popeye.

Le pauvre marin espérait gagner le cœur de la belle Olive, mais ce satané Brutus usait de toute sa bêtise pour empêcher les deux amoureux de savourer en paix cette idylle naissante.

Ah ! Que la vie est dure !

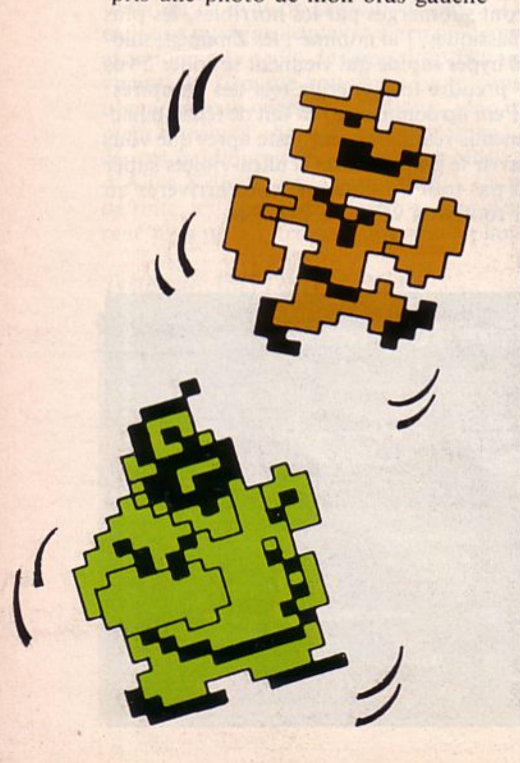
Le pauvre Popeye ne pouvait aspirer au bonheur que s'il avait brillamment récolté au vol les 24 cœurs que lui envoyait sa tendre Olive.

Pour ce faire, il fallait éviter la rencontre avec ce gros pachyderme de Brutus, prêt à jeter notre héros à l'eau d'un seul coup de poing. Il faut bien avouer qu'à côté de Brutus, Popeye avait l'air d'un teckel se heurtant à un bulldog baveux...

Heureusement, la providence avait laissé sur le chemin de Popeye, une botte d'épinards. Pour ceux qui n'en mangent qu'en collectivité, il est bien évident que les épinards, ça n'a rien d'extra. Mais pour ceux qui, un jour, auront des démêlés avec un Brutus, là, j'vous jure qu'il faut essayer ces fantastiques légumes...

Vous ne me croyez pas ? Alors testez Popeye, vous verrez que j'ai raison !●

Testé sur NINTENDO



Fiche technique

Popeye est un jeu d'échelles ressemblant un peu à Donkey Kong. Le héros doit en effet parcourir tous les niveaux d'un tableau afin d'y récolter les objets lancés par sa dulcinée. (Le tout en évitant les multiples périls que lui réservent Brutus et ses deux compères oiseaux).

Pour obtenir un maximum de points, il lui faudra récupérer les objets au plus haut niveau, sinon leur valeur décroîtra.

Les sprites sont de taille moyenne mais suffisante ; leur animation est assez simple, les graphismes bien que relativement travaillés présentent les habituels défauts des logiciels Nintendo. Ils ont, en effet, tendance à "baver". En chargeant ce soft, vous reconnaîtrez la traditionnelle musique de Popeye, très sautillante. Les tableaux ne sont qu'au nombre de 3 mais, comme dans Donkey Kong, lorsque vous avez brillamment couvert les 3 scènes, vous revenez à la première tout en gardant le bénéfice des points accumulés jusqu'alors.

Quatre options sont présentes : un ou deux joueurs et pour chacune d'entre elles, la possibilité de choisir le niveau débutant ou expert. Dans les parties à deux joueurs, ceux-ci alterneront.

Au niveau expert, Brutus aura du renfort prêté par ses compères Sea Hag et Bernard.

Ceux-ci balanceront des têtes de morts ou des bouteilles sur le pauvre Popeye : sniff !!

13/20

Un bon passe-temps sur console.



KUNG FU KID


Sega
Arcade/Combat


Une fois de plus, vous allez devoir affronter la mort. Vous, c'est Wang, le fidèle élève de Tayron. Votre grand maître de Kung Fu a été assassiné et c'est pour le venger que vous allez tenter d'affronter Madanda. Pour parvenir à son domaine, vous allez devoir mettre à mort bon nombre de ses serviteurs. Heureusement, un talisman magique assurera votre protection : sachez l'utiliser à bon escient...
A la fin de chaque niveau, un garde bien plus dangereux que les autres vous affrontera. A vous de le détruire afin de parvenir au round suivant. Monster Indara, Lee The Witch, Geroppa le crapeau : autant de monstres aux allures démoniaques que de rounds. Alors soyez courageux, prudent et un peu chanceux.●

Testé sur SEGA

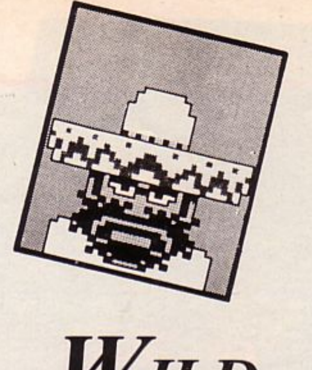
Fiche technique

Encore un jeu de Kung Fu bien traditionnel. Les couleurs sont vives, l'animation est celle de tous les jeux de combat à déplacement latéral. Comme d'habitude sur Sega, la musique est gaie et entraînante (mais vite entêtante...). Kung Fu Kid accepte un mode 2 joueurs. Ceux-ci alterneront dès que l'un aura perdu une vie. Dans l'ensemble, aucune particularité ne distingue Kung Fu Kid des autres simulations de ce genre, ni en bien, ni en mal... La réalisation est bonne mais pas exceptionnelle : un jeu moyen.

11/20

Ni mieux, ni moins bien qu'un autre Kung Fu.





WILD GUNMAN


Nintendo
Arcade


Que la vie est fatigante lorsque l'on se nomme Wild Gunman ! Parfois, je passe des journées entières, à l'ombre d'un cactus : je les attends tous les cinq.
Eux, ce sont les 5 détenus, évadés depuis quelques semaines de leur pénitencier.
Ces dangereux hors-la-loi parcourent le désert, hantent les saloons et sèment la peur sur leur passage.
Moi, je suis payé pour les mettre à mort. Vous avez bien sûr compris que mon métier c'est chasseur de têtes...
Bien entendu, ça peut rapporter gros mais... c'est tellement risqué. C'est que ces coyotes-là sont armés jusqu'aux dents.
Je dois avouer que, lorsque c'est dans le désert que je les rencontre, seuls ou à deux, c'est bien plus facile de les tirer comme des lapins.
Par contre, quand ils se planquent dans un saloon, là, j'ai les genoux qui jouent des castagnettes...
Tiens en parlant de castagnettes, moi quand je pars en mission, ce n'est pas avec du flamenco dans la tête. Oh non ! Moi, j'me prends pour l'homme à l'harmonica...
Même que, je me suis tellement entraîné à viser sur des chapeaux que parfois, au lieu de descendre l'un des hors-la-loi, c'est son chapeau que je vise. C'est vachement marrant. Il y a un coup qui me plaît bien aussi, c'est de viser les bretelles !
Z'imaginez la tronche d'un "dur" lorsqu'il se retrouve en caleçon...
Bon, mais moi je vous laisse parce que je sens l'odeur de la poudre : il va être temps que j'aille y mettre mon grain de sel...●

Testé sur NINTENDO

Fiche technique

Armé de votre light gun, vous allez tenter d'abattre les bandits qui apparaissent à l'écran. Ne tirez pas dès que vous les voyez mais attendez plutôt qu'ils crient : "Fire".
Les personnages sont grands, peu mobiles donc très faciles à dégommer. Vous n'aurez absolument pas besoin d'être un tireur d'élite pour mettre à mort tous ces bandits. Le jeu est, à notre avis, trop facile et peu varié. En revanche, la musique est admirablement réalisée : un plus pour le jeu.

13/20

Un passe-temps sympa mais trop facile.





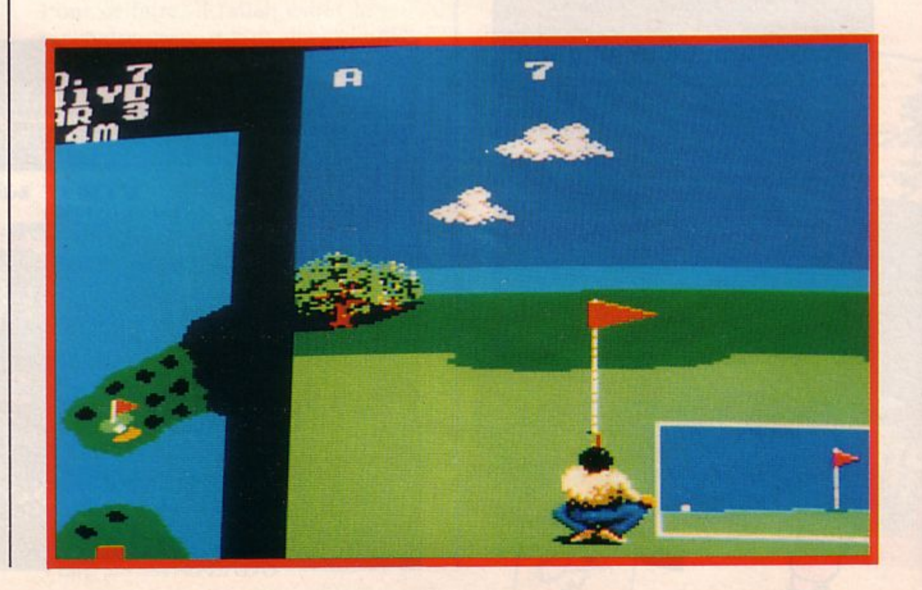
GREAT GOLF

Sega
Simulation sportive

Y'a des jours où on s'sent tout mou... Ces jours-là, impossible de tenir le joystick et de tester un shoot'em up... L'esprit lent, incapable de traduire un mot d'anglais, incapable de se lancer dans un wargame, on se sent bête. Mais qu'est-ce que ce serait chouette si, au lieu de tester des softs, on essayait un circuit de motos, un nouvel avion, une super descente de kayak... Imaginez un instant, qu'au lieu de plancher sur la trente-septième version de Boulderdash, on s'offre une petite sortie de vol à voile, une heure de half-court, une petite croisière outre-Atlantique...
Mais je rêve ! Aujourd'hui, rien ne va plus, il pleut à ne pas mettre un chat dehors, l'Amiga est en rade, le Spectrum est tout azimuté et moi, y'm reste plus que mes yeux pour pleurer...
Tiens j'vais boire un kawa, ça passera le temps...
"Dis-moi Laurence ! Quand vas-tu te décider à tester le dernier Sega que j'ai ramené du Japon ? Faudrait voir à se remuer un peu de temps en temps...".
Mais oui, c'est vrai, j'avais complètement oublié ce soft,... Voyons... Great Golf.

Mais c'est hyper génial ça ! Moi qui rêvait de faire du sport, voilà une super idée...
Allez, on prend les clubs (14 parmi les 17 proposés) et hop, on embarque pour un après-midi en pleine nature. Eau, arbres, herbe, sable, tout est là pour ravir l'amateur de golf.
Bon, dans quel sens souffle le vent ? Ah ! Eh bien, il n'y en a pas : au moins, ça va faciliter la tâche pour la reprise en main du club... Mais j'espère que d'ici la fin de l'après-midi, une petite brise va venir corser un peu le tout...
Alors, premier trou à 267 YD, direction droit devant, pas d'arbre, pas de mare : les doigts dans le nez.
Hum, après réflexion, je ferais mieux de les garder sur mon club, ce serait plus efficace et bien plus élégant...

Ouah ! Ça commence plutôt bien : Bogey pour le premier trou, ça annonce quelques Birdies et peut-être même un Albatross.
Ah ! C'est vrai que vous ne connaissez pas notre jargon, à nous autres, joueurs passionnés de golf.
C'est très simple : pour chaque trou, un indicateur situé en haut de l'écran vous donne le nombre de coups (de "par") à respecter. Si vous le dépassez, vous serez sanctionné d'autant de points que de coups en plus. Un double Bogey est réalisé lorsque vous faites 2 coups en plus ; un Bogey lorsque vous dépassez d'un "par".
En revanche, si vous faites un, deux ou trois coups de moins que le "par" indiqué, vous réalisez un Birdie, un Eagle ou un Albatross.
Autre cas très intéressant mais extrêmement rare : le Hole-in-one. Vous en réalisez un lorsque, pour le premier coup en direction du trou, vous envoyez la balle dans le réceptacle.
Voilà, maintenant vous savez tout. Pour bien choisir votre club, il vous suffit de consulter le tableau situé dans la notice de Great Golf. Puis procédez dans l'ordre : sondez le vent, sélectionnez le club, disposez vos pieds de façon à placer un tir en hauteur ou en virage, choisissez l'angle, la force. Il ne vous reste plus qu'à attendre le résultat du tir. Qui a dit que le golf était inintéressant ?



Un autre avis

Je ne suis pas un adepte du golf. Pourtant, j'aurais tendance à le devenir en voyant une telle réalisation. De nombreux paramètres sont pris en compte, y compris le vent. On choisit son club à chaque coup, la position des pieds, la direction et la force de tir. Ne manque qu'une chose : le grand bol d'air !
Sega propose là une simulation sportive de qualité où graphismes et animations sont à la hauteur de la console. Et ça coûte moins cher qu'une inscription à la société de golf de votre diocèse !●

Testé sur SEGA

Fiche technique

Que dire de ce jeu si ce n'est qu'il est excellent ? Décidément, je ne comprends pas pourquoi je me suis acheté un PC...
Une console c'est franchement sympa et avec des jeux de cette qualité, c'est le super pied. Des couleurs, en veux-tu ? En voilà ! Un graphisme fin, de grands sprites, une bonne animation. Tout est là pour en faire un super simulateur de golf.

15/20
Une bonne simulation.

FANTASY ZONE II


Sega
Arcade


Vous n'êtes pas sans vous souvenir de notre sympathique héros Opa-Opa... Dix ans après ses premiers exploits relatés dans Fantasy Zone, le voilà de retour dans son charmant pays. Hélas, pendant son absence, les "Blackheart" ont pris le pouvoir. Alors, malgré la fatigue des 10 années passées à pérégriner à travers la galaxie, Opa-Opa reprend les commandes de la résistance. Mieux, il parvient même à détruire bon nombre de Balckheart...



Dans chaque contrée envahie (8 en tout) Opa-Opa doit éliminer les ennemis de trois différents paysages. Heureusement, son flair le conduit parfois au magasin secret. Là, il va pouvoir s'armer davantage contre ses adversaires : moteurs plus rapides, laser à tir plus large, etc.
Venez vite l'aider à redonner la paix à son beau pays.●

Testé sur SEGA

Fiche technique

Fantasy Zone II c'est, avec des décors légèrement différents mais tout aussi bariolés, le même soft que Fantasy Zone.
Pour passer d'un tableau à l'autre, il devra voguer sur un fleuve en évitant les troncs d'arbres qui en descendent le cours : ça c'est nouveau.
Nouveau aussi le magasin.
Hélas, à part ces deux éléments, c'est "blanc bonnet et bonnet blanc"...
La musique est aussi "fête foraine" que dans le précédent, les couleurs et l'animation exactement fidèles à celles du prédécesseur.
Alors, pour ceux qui n'ont pas le premier, ils peuvent acheter Fantasy Zone II qui offre un petit plus.
Pour les autres, inutile de faire la dépense.
Et, pour ceux qui ne connaissent pas, c'est mignon, c'est de la bonne arcade mais... on s'en fatiguera à coup sûr...

11/20
Fantasy Zone II : le même soft que Fantasy Zone.



DESTRUCTION SUPERCHAR




GEE...
ROAD BLASTERS
TM
RoadBlasters
© 1986
ATARI GAMES CORPORATION
ALL RIGHTS RESERVED
LICENSED TO U.S. GOLD LTD
U.S. GOLD
ECRANS DE CBM VERSION
Roadblasters, le
monde tempestueux de
là destruction, l'ultime
course contre la mort,
renferme toute l'action
prenante et toutes les
passions de la grande
vitesse du grand
spectacle arcade.
CBM 64/128 CASSETTE/DISQUE
AMSTRAD CASSETTE/DISQUE
SPECTRUM 48/128K CASSETTE
AMIGA DISQUE
ATARI ST DISQUE
SPECTRUM +3 DISQUE

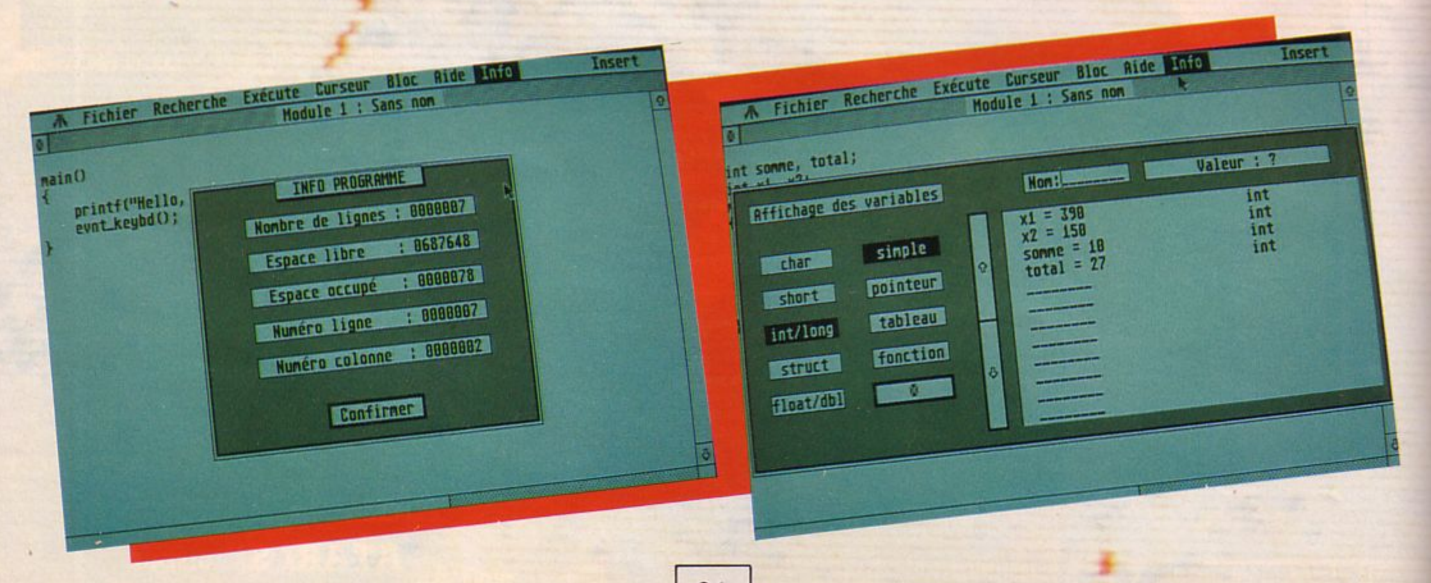
I.C. : L'INTERPRETEUR C DE LORICIELS

QU'EST-CE QUE LE C ?

Tout d'abord, une constatation : le C est à la mode. Qui, parmi les programmeurs qui me lisent, n'a jamais entendu parler de ce langage ?
Cependant, jusqu'à aujourd'hui, son apprentissage était réputé difficile : nécessitant le plus souvent un environnement UNIX, l'utilisation d'un compilateur (toute la documentation étant, bien entendu, en anglais !), le C apparaissait aux débutants comme un langage "de spécialistes" à éviter.
Mais contrairement à ce que beaucoup croient, le C n'est pas un langage récent : c'est en 1972 qu'a été mise au point la première version de C ; mais ce n'est qu'en 1981, lorsqu'UNIX a été "reconnu" en tant que système d'exploitation (il fut d'ailleurs réécrit en C) que notre langage a commencé à se répandre.

A l'origine, C a été créé pour écrire des systèmes d'exploitation.

Il faut noter qu'à l'origine, C a été créé pour écrire des systèmes d'exploitation. De fait, c'est un langage dit "évolué", possédant un haut niveau de structuration comme le Pascal.
- Un programme écrit en C est composé de fonctions. La fonction est la notion de base du C. Tout logiciel C est construit autour d'une fonction principale qui appelle d'autres fonctions, qui elles-mêmes peuvent appeler...
- Ensuite, le C utilise une structure de blocs, c'est-à-dire que le C permet de regrouper entre deux accolades une suite d'instruction ; le bloc ainsi défini sera alors considéré comme une seule et unique instruction.
Un exemple : l'instruction IF (condition) THEN (instruction) peut devenir IF (condition) THEN {instruction 1 ; instruction 2 ; instruction 3}.
- Toutes les variables utilisées dans un programme doivent être au préalable déclarées. Elles sont donc typées (entier, réel,...) et on peut créer un type de toutes pièces si on en ressent le besoin.
- C dispose bien sûr des différents types de boucles existants (IF, WHILE, FOR, DO/WHILE) ainsi que des "aiguillages" (tests à choix multiples) grâce à l'instruction SWITCH.
- C permet une gestion complète de la mémoire, notamment par l'utilisation des "pointeurs" qui permettent de trouver l'adresse-mémoire d'une variable, d'un tableau...
- Enfin, le programmeur C peut se constituer à loisir de nombreuses bibliothèques de fonctions utiles qu'il pourra intégrer à volonté dans ses programmes.
Mais où sont donc les inconvénients de ce langage, me demanderez-vous ? (Vous avez raison de poser des questions !).
Le C a été conçu pour aller vite. C'est un fait, le C va très vite. Mais il faut que cela soit au détriment de quelque chose : par exemple, C "oublie" de vérifier le nombre et le type des paramètres d'une fonction, il ne tient pas compte des bornes des tableaux (ex : vous définissez un tableau de 20 réels [en BASIC - Dim A (20)] mais vous pouvez lui demander PRINT A (100) sans que cela génère d'erreurs !).
De nombreux programmeurs utilisent ces lacunes pour créer des "astuces de programmation" totalement incompréhensibles pour tout-un-chacun !
Sa vitesse autorise donc des notations très concises du style →I++ pour I=I+1 →somme *=A pour somme=somme *A
Le résultat : pour qui en abuse, cela donne un programme quasi-illisible et difficile à reprendre six mois plus tard si le besoin s'en fait sentir.
En fait, le langage C laisse le programmeur totalement libre de ses actes : on peut écrire de manière très claire en C, mais le contraire est également possible : tout dépend de vous !
En conclusion, le plus gros problème se posant au programmeur débutant en C reste l'emploi du compilateur (ainsi que du débugger et du linker !)
Mais tout d'abord, éclaircissons ces termes :
- Tous les langages possèdent un **éditeur** : celui-ci sert tout simplement à saisir le programme de la manière la plus "ergonomique et conviviale" qui soit : possibilité de travailler sur tout l'écran (et non pas seulement sur une ligne), de couper/coller des fractions de texte, etc. Le texte que vous tapez sous l'éditeur est appelé le SOURCE.
- Il vous faut ensuite sauver votre source, puis charger le **compilateur** (et recharger votre source dans le compilateur !). Celui-ci va se charger de traduire votre texte en un langage directement compréhensible



L'Interpréteur C de LORICIELS.

par la machine. Il va traduire la **totalité** des lignes de votre source pour donner un **code-objet** exécutable par l'ordinateur.

- Le **linker** (lieur en français) va intégrer à votre code-objet les bibliothèques de fonctions que vous avez utilisées dans votre programme (par exemple, la bibliothèque des fonctions GEM ou bien celle des fonctions mathématiques). Ainsi, pas besoin de réécrire ce qui a déjà été fait : cela facilite la vie du programmeur mais alourdit la compilation.
- Une fois tout cela fait, vous pouvez sauver votre code, et enfin tester votre programme. Et s'il ne marche pas, le **débugger** va vous aider à retrouver les erreurs. Il faudra recharger l'éditeur, modifier le programme, lancer le compilateur puis le linker, resauver votre code puis retester le programme et ainsi de suite !

Je pense que vous comprenez maintenant pourquoi on taxait le C de "lourd" et combien de temps on pouvait perdre à l'élaboration d'un programme.

Vous qui êtes attentifs, vous avez bien sûr remarqué que j'écris ci-dessus à l'imparfait. Quelle est donc la raison de l'emploi de ce temps dans cette phrase ? Le C est un langage compilé, il a toujours été compilé et le sera toujours, croyez-vous.

Eh bien, non ! Loriciels vient de frapper très fort dans le créneau des langages d'application en sortant le premier **INTERPRETEUR C** ! (A partir de maintenant, j'écrirai IC pour interpréteur C = j'ai pas passé mes vacances en Corse pour rien !).

La différence entre un compilateur et un interpréteur : c'est toute une philosophie de programmation. Là où le compilateur privilégie la vitesse, l'interpréteur prime la convivialité et la facilité de développement.

Si la phase "Edition du programme" ne diffère pas, il suffit pour l'exécuter sous un interpréteur de taper RUN ou de cliquer sur "EXECUTE". Un point c'est tout. A ce moment là, l'interpréteur prend votre première instruction, la traduit en langage machine :

- S'il trouve une erreur, il arrête l'exécution, vous indique **immédiatement** l'erreur faite, et vous donne la main pour la correction.
- S'il n'en trouve pas, il exécute l'instruction puis passe à la suivante.

On voit donc que l'interpréteur perd en vitesse ce qu'il gagne en facilité. Mais vous allez voir qu'avec I.C. de Loriciels, la conciliation est possible.

LE BANC D'ESSAI

L'interpréteur C de Loriciels se présente sous la forme de deux disquettes, l'une contenant l'interpréteur et l'autre quelques exemples et routines, et d'un manuel petit format (14,7 x 14). C'est de ce manuel dont nous allons tout d'abord nous occuper.

Il se décompose en trois chapitres principaux : le mode d'emploi d'I.C., une introduction au langage C, et une introduction à GEM.

- Le mode d'emploi décrit le fonctionnement de l'éditeur : utilisation des touches de curseur et des touches de fonction (au nombre de 20 dont 10 programmables par vos soins en macro-commandes), les menus déroulants, les options couper/coller, recherche/remplace, les aides à la programmation... Il faut noter que les options d'édition des menus déroulants sont doublées au clavier pour plus d'ergonomie quand on maîtrise à fond l'éditeur.
- L'introduction au langage C est un exemple du genre : elle est facile à assimiler, progressive, rédigée avec humour et parsemée d'exemples. Pour toute personne possédant les notions de base de programmation, elle est idéale et permet d'aborder en douceur les concepts de la programmation C. Elle comprend des sous-chapitres sur les fonctions, les variables, les calculs mathématiques, les tests, les boucles, les aiguillages ; en bref, elle permet le développement de programmes simples par le débutant mais elle n'aborde pas les niveaux supérieurs de programmation C ; il faudra faire l'effort d'acheter un autre manuel pour poursuivre votre éducation !
- L'introduction à GEM reprend les principes du chapitre précédant : toujours dans la bonne humeur, après une rapide présentation de GEM, l'auteur vous explique en détail l'interfaçage des fonctions GEM classiques (fenêtres, boîtes de dialogue, menus, événements) grâce à une boîte à outils intégrée à I.C. dont les instructions permettent de réaliser **simplement** les fonctions GEM dans vos programmes. Pour ceux qui n'avaient toujours rien compris au GEM AES et autre VDI, c'est une bénédiction !
- Enfin, il ne vous reste plus qu'à lire les 8 annexes (!) et vous en aurez fini avec le manuel. Citons en vrac la correction des exercices, les messages d'erreur, une bibliographie, la liste des fonctions du DOS, de la boîte à outil et de la bibliothèque C ; et enfin, les différences entre le C de Loriciels et la norme de Kernighan et Ritchie ainsi que la manière de contourner ces différences pour pouvoir compiler un programme interprété.

Les restrictions que l'on peut apporter à cet éloge du manuel d'I.C. sont d'une part, un format trop petit avec une reliure qui a tendance à laisser s'échapper les feuillets, et d'autre part, l'absence d'un chapitre sur la programmation avancée qui peut frustrer les programmeurs chevronnés.

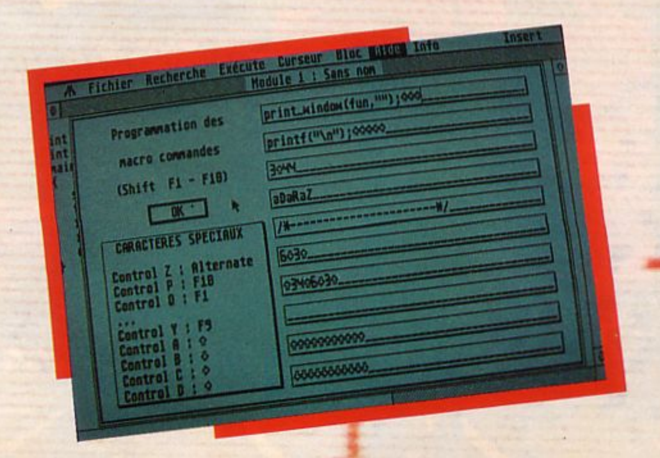
En pratique, l'éditeur d'I.C. s'avère simple d'emploi mais complet. Il est configurable à vos besoins et vos modifications peuvent être sauvées pour être utilisées de manière régulière. Il permet de travailler simultanément sur huit textes, un seul apparaissant à la fois dans la fenêtre d'édition. On peut fusionner plusieurs textes, les sauver automatiquement en cas de modification, faire effectuer par le logiciel des copies de sécurité... De plus, les options de suivi du programme en cours d'exécution sont impressionnantes :

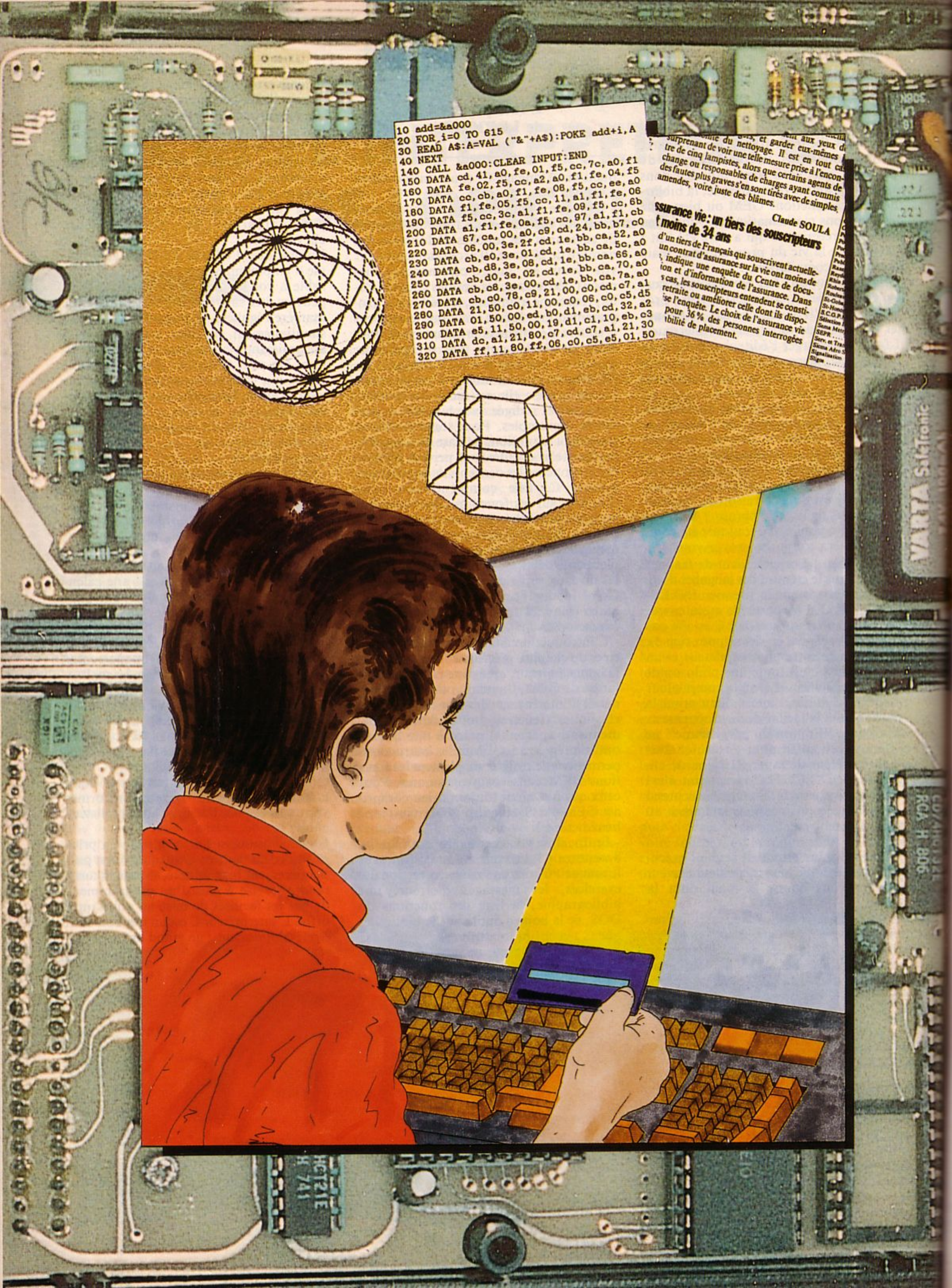
- affichage des variables (en cours d'exécution, je rappelle !)
- test des pointeurs
- dump de la mémoire (Hexa et ASCII)
- affichage de la pile
- liens entre les modules.

Ensuite, le menu AIDE contient quelques fonctions très sympathiques : une calculatrice hexa-décimal/décimal dont on peut récupérer le résultat pour le "coller" dans le programme, un spooler d'impression, une table des codes ASCII et surtout une option help qui vous affiche un topo complet sur la fonction demandée. Le maître-mot d'I.C. : convivial !

Enfin, et c'est là qu'I.C. va intéresser les programmeurs chevronnés : après avoir développé leur logiciel sous I.C., ils vont pouvoir passer leur source dans (presque) n'importe lequel des compilateurs C existants grâce à l'utilitaire portant le doux nom de "moulinette" qui va transformer votre source pour l'adapter au compilateur choisi.

En conclusion, si I.C. s'adresse en priorité aux débutants en C auxquels il est particulièrement bien adapté, il pourra aussi rendre service à plus d'un programmeur de par les facilités de mise au point qu'il offre. L'interpréteur C est un très bon outil de développement : un grand bravo à l'auteur ! ◆





10 add=&a000
20 FOR i=0 TO 615
30 READ A$:A=VAL ("&"+A$):POKE add+i,A
40 NEXT
140 CALL &a000:CLEAR INPUT:END
150 DATA cd,41,a0,fe,01,f5,cc,7c,a0,f1
160 DATA fe,02,f5,cc,a2,a0,f1,fe,04,f5
170 DATA cc,cb,a0,f1,fe,08,f5,cc,ee,a0
180 DATA f1,fe,05,f5,cc,11,a1,f1,fe,06
190 DATA f5,cc,3c,a1,f1,fe,09,f5,cc,6b
200 DATA a1,f1,fe,0a,f5,cc,97,a1,f1,cb
210 DATA 67,ca,00,a0,c9,cd,24,bb,b7,c0
220 DATA 06,00,3e,2f,cd,1e,bb,ca,52,a0
230 DATA cb,e0,3e,01,cd,1e,bb,ca,5c,a0
240 DATA cb,d8,3e,08,cd,1e,bb,ca,66,a0
250 DATA cb,d0,3e,02,cd,1e,bb,ca,70,a0
260 DATA cb,c8,3e,00,cd,1e,bb,ca,7a,a0
270 DATA cb,c0,78,c9,21,00,c0,cd,c7,a1
280 DATA 21,50,c0,11,00,c0,06,c0,c5,d5
290 DATA 01,50,00,ed,b0,d1,eb,cd,32,a2
300 DATA e5,11,50,00,19,d1,c1,10,eb,c3
310 DATA dc,a1,21,80,c7,cd,c7,a1,21,30
320 DATA ff,11,80,ff,06,c0,c5,e5,01,50
surprenant de voir une telle mesure prise à l'encon-
change ou responsables de charges ayant commis
des fautes plus graves s'en sont tirés avec de simples
amendes, voire juste des blâmes.
Claude SOULA
ssurance vie : un tiers des souscripteurs
t moins de 34 ans
d'un tiers de Français qui souscrivent actuelle-
un contrat d'assurance sur la vie ont moins de
indique une enquête du Centre de docu-
ion et d'information de l'assurance. Dans
s cas, les souscripteurs entendent se consti-
retraite ou améliorer celle dont ils dispo-
se l'enquête. Le choix de l'assurance vie
pour 36 % des personnes interrogées
bilité de placement.

MICRO PASSION, METIERS PASSIONS

Bientôt les vacances ! On entame la dernière ligne droite. Pour beaucoup, elle signifie examens, bachotage, soucis. Pour d'autres, plus difficile encore, elle est le point de départ d'une délicate recherche d'emploi. Qui n'a jamais rêvé d'exercer le métier de ses passions : pilote d'avion, musicien, grand reporter et de joindre ainsi l'utile à l'agréable ? Si vous lisez ces pages, c'est que nous avons une passion commune : la micro de loisirs. J'entends déjà s'élever cette phrase : *"Où veut-il en venir ? Il va quand même pas nous faire croire qu'on pourrait trouver du boulot là-dedans ?"*

Bon, c'est vrai, je n'ai pas du tout envie de vous monter la tête et je serais plutôt du style de vos parents : "Tu bosses, tu vas le plus loin possible et ensuite, tu seras mieux armé pour choisir". Pourtant un certain réalisme nous montre à tous qu'un jour, il faut savoir s'arrêter. Plus de fric pour étudier, plus envie de continuer, un échec mal venu... Les raisons peuvent être multiples. Et si une certaine audace, une certaine ambition s'en mêlaient ? Après tout, comment sont-ils arrivés à leur place, tous ces pros de la micro de loisirs ?

La micro-informatique, ce n'est pas seulement l'affaire de programmeurs ou d'analystes. Si ce domaine technique vous tente, il y a d'excellentes filières à suivre, qu'elles soient d'état ou privées, qui vous mèneront à un BTS, un DUT, une maîtrise ou un doctorat.

On aura toujours besoin de bons techniciens dans nos entreprises... Mais on peut également rechercher une autre vision des choses, plus proche du quotidien, plus proche de la passion. Faut-il être un informaticien pour exercer un emploi dans la micro de loisirs ? Ce n'est pas si sûr car la chaîne est longue entre le créateur du produit et l'utilisateur que vous êtes, que nous sommes. Oh, il n'y a pas des milliers de places disponibles mais pour les quelques centaines qui peuvent encore se créer, il faut de la passion, des compétences et... beaucoup d'espoir. Pour faire passer ce message, nous avons fait le tour de quelques professionnels de la micro de loisirs. Beaucoup ont accepté de témoigner et nous les en remercions. D'autres n'ont pas saisi le but de notre démarche et nous ont *"jeté"* plus ou moins poliment, curieuse attitude dans un milieu qui se veut ouvert à la jeunesse... Voici donc, classés par catégories, quelques témoignages venus étayer ce dossier un peu spécial dont l'idée nous a été soufflée par Ricardo Fadanelli d'Ere International.



Véronique Gardy

La chaîne micro comprend plusieurs maillons allant de l'éditeur (créateurs, programmeurs, responsables des ventes, attachées de presse, etc.) à l'utilisateur en passant par la distribution de gros, la vente par correspondance, les boutiques et... la presse spécialisée (oui, oui, on peut vous offrir un job, que vous soyez une fille ou un garçon !).

Faute de temps, car nous voulions impérativement vous offrir ce dossier avant les vacances, nous n'avons pu *"interviewer"* tout le monde mais nous pensons que les quelques témoignages recueillis sont suffisamment réprésentatifs du métier.



Ricardo Fadanelli

DU COTE DES EDITEURS DE LOGICIELS

A tout seigneur, tout honneur. L'idée de ce dossier lui appartenant, c'est par *Ricardo Fadanelli* d'Ere International que nous allons commencer. Il occupe désormais le poste de *directeur des ventes export pour la Suisse et l'Italie*.

Si son nom trahit ses origines (ce beau pays des spaghettis et de la pizza), rien ne pouvait laisser supposer à Ricardo, quand il a quitté sa *"mamma"*, qu'il se retrouverait quelques années plus tard à ce poste. Il envisageait plutôt une carrière de vétérinaire. Mais le virus de la musique y a vite mis son véto (bof, elle était facile celle-là) et c'est à Milan, dans le monde des radios privées qu'il fait ses débuts. A 18 ans, c'est un garçon assez timide (ça, c'est lui qui le dit... Faudrait demander aux filles qui ont cotoyé ce bel italien ce qu'elles en pensent !) et, pour arrondir ses fins de mois, il se met à chasser de la pub, ce qui développe rapidement son sens du contact. Il passe alors de la radio à l'animation dans les discothèques de villages touristiques. A l'armée, il échappe aux corvées grâce à une expérience journalistique (le journalisme mène à tout, on dirait !).
Puis, il franchit les Alpes pour suivre sa petite amie. Ah ! Les Françaises... C'est alors qu'il rencontre, en 1984, un copain qui lui propose de vendre du logiciel sur C64. Depuis, il n'a pas quitté *"le milieu"*. Ensuite, c'est la rencontre avec Emmanuel Viau d'Ere Informatique, boîte pour laquelle il va bosser, en indépendant, en plaçant leurs produits dans les FNAC, etc.

Sa situation évolue jusqu'à la direction des ventes pour la France et aboutit, depuis le 1er mai (soit 4 ans après qu'il ait fait connaissance avec le milieu micro) au poste de directeur des ventes export pour la Suisse et l'Italie.
Il aime beaucoup ça, Ricardo, parce qu'il travaille dans un milieu créatif. En contrepartie, comme ce milieu bouge très vite, il faut y mettre toutes ses capacités, toutes ses forces.
Il faut beaucoup d'enthousiasme et un fort désir de communiquer avec les autres. Il faut aussi croire en soi-même pour contribuer à l'essor de l'entreprise pour laquelle on travaille et se dépasser vraiment, afin de progresser. Et quand la société grandit, qu'on progresse avec elle, on se retrouve vite à son sommet...

Si j'avais un conseil à donner aux jeunes, nous dit-il, c'est que ***"quand on a une passion, il est très important de se donner tous les moyens de la suivre, même à l'encontre de sa famille..."***. La passion vient du fond de soi, elle mérite d'être essayée.
Dans la micro, il y a beaucoup de possibilités quand on veut, avec tous ceux qui travaillent autour d'un projet et qui participent au développement d'une société d'édition. Les postes de commerciaux ("représentants" comme on dit parfois !) offrent un important débouché aux gens ayant une forte valeur personnelle.

Autre *"commercial"* qui nous a apporté son témoignage, *Michel Centelles* travaille pour Infomédia. Son cheminement est très différent. Occupant un emploi au service de l'Etat, il démissionne pour se consacrer à plein temps à l'entreprise.

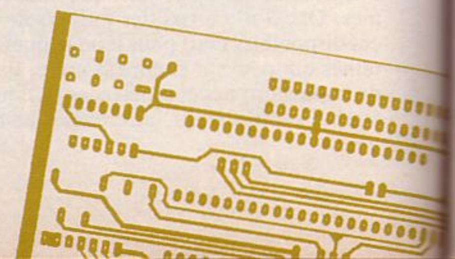
Il connaissait depuis longtemps Marc Fajal et s'associe à lui dans Infomédia (vous savez, Floopy, le canard digital...). A la fois *directeur commercial* et actionnaire, on comprend aisément toute sa motivation. Jeune, il a 27 ans, il définit à sa façon la tâche d'un commercial qui doit ***vendre le produit en tentant de montrer ses meilleurs aspects*** et pour ce faire, il faut croire à son produit.

Son autre profession de foi consiste à faire passer le message suivant : montrer qu'en France aussi on est capable de créer de bons jeux.
Quand on est installé en province, on est souvent obligé de venir sur Paris où est concentrée une grande partie de l'activité micro. Mais cela fait aussi partie du boulot d'un commercial, qui doit beaucoup se déplacer afin d'entretenir des contacts réguliers avec sa clientèle. Enfin, chose importante, il ne faut pas négliger de se tenir, en permanence, informé sur les nouveautés. Et il y en a !

***Laurent Katz* roule pour MicroProse. Enfin, quand on dit *"roule"*, on devrait plutôt dire *"vole"* parce que vous connaissez leur goût pour la simulation...**

25 ans, sorti d'une école de commerce, il exerce ses talents comme chef de pub jusqu'au jour où, par hasard, il va atterrir chez MicroProse. Par hasard, pas vraiment, car en fait, il connaissait déjà Thomas Ormond, le patron de MicroProse en France. C'était au début de l'année 88, Thomas recherchait alors une personne susceptible de suivre le réseau de revendeurs.
Pour Laurent, c'est une belle aubaine car il a eu un C64 et il affectionne particulièrement les jeux de simulation et d'aventure. Emporté par son élan, il avoue ne pas trop aimer les jeux d'arcade.
Son travail consiste essentiellement à informer les revendeurs et stimuler leur motivation. Le quotidien est assez varié puisqu'il faut s'occuper des contacts avec les distributeurs, surveiller les quantités mais aussi, organiser des actions ponctuelles telles que journées promotionnelles, concours, etc.

S'il tourne essentiellement sur Paris et la région parisienne, il n'en couvre pas moins pour autant la France entière mais par téléphone. Parmi les qualités requises chez un commercial, ***il faut être attentif à tout ce qui se passe et savoir regarder les produits des autres.***
Et comme l'interlocuteur change à chaque fois, il faut savoir se mettre à son niveau. Un sens de l'observation développé est un atout supplémentaire, ne serait-ce que pour interpréter le comportement des clients face aux produits que l'on propose.



Le chef de produit détermine la gamme à éditer et s'occupe de tout le suivi de la réalisation.

[redacted]

Benoît de Maulmin [redacted]

Chez Infogrames, *Benoît de Maulmin* occupe le poste de *directeur des ventes export*. A 26 ans, il a pas mal roulé sa bosse puisqu'à la sortie de son école de commerce, il a effectué un tour du monde qui l'a mené jusqu'au Japon.

Enseignant le français aux gens des ambassades, il réussit à séjourner plus de 6 mois en terre nippone. Il y découvre les ordinateurs personnels et la micro familiale devient pour lui une révélation fabuleuse. Il est aussi émerveillé par la facilité qu'ont les Japonais de vendre par téléphone.
De retour en France, il galère pour distribuer des produits sur Texas Instruments (TI 99) dont les ventes ne décolleront réellement que le jour où Texas décidera d'arrêter la micro familiale en bradant ses bécanes.
Infogrames prend son essor et de nouvelles machines apparaissent. Il découvre qu'en France il n'y a qu'un seul gros distributeur-importateur (Innelec) et c'est la naissance de Cadre (qui deviendra Cable par la suite).
Bruno Bonnel, patron d'Infogrames, lui propose de s'occuper du ***service export*** et, depuis un an, il cherche à ouvrir les marchés d'Infogrames et à offrir ses services à des éditeurs étrangers.

Et sa passion pour l'informatique ? ***Actuellement, très peu de produit me fascinent.*** J'ai testé de très nombreux logiciels et je suis un public difficile. Les beaux produits sont malheureusement rares !
Une des qualités essentielles, quand on tient ce poste, c'est de ne jamais reculer devant l'obstacle. Il faut une grande faculté d'adaptation et être capable de réagir de façon créative et profitable par rapport à la société où on travaille.

L'image même du passionné de jeux est donnée par *Thierry Braille, chef de marques* pour SFMI (US Gold, Go !, Gremlin, etc.).

Ses études de commerce terminées (école EAT) il part faire son service en Allemagne en coopération avec les industriels. De retour en France, il est chargé du développement de US Gold, Gremlin, Go !, etc. Son travail le met en contact avec les équipes de programmeurs, développeurs, musiciens. L'autre partie de son temps est vouée au marketing. Les contacts, dans ce domaine, sont de 3 types et concernent la production (recherche de licences, programmation), la distribution (revendeurs, chaînes d'hypers) et la consommation (c'est-à-dire vous, au travers de la presse spécialisée et des opérations promotionnelles).

Ma passion pour les jeux est quotidienne : je ne compte plus le fric que je laisse dans les flippers et les machines d'arcade. Par contre, je n'ai pas d'ordinateur chez moi. A mon avis, il est indispensable de continuer à jouer et le simple fait d'aller dans les salles d'arcade permet de suivre l'évolution d'un produit, voire de conseiller l'achat d'une licence.
Il est important, pour moi, d'avoir les mêmes loisirs que le public auquel je m'adresse et pas seulement en informatique mais aussi en musique, cinéma, jouets, etc.
Les qualités pour exercer mon métier sont multiples. Techniques d'abord, avec une bonne formation en marketing classique et une grande ouverture d'esprit car il est difficile d'appliquer certaines méthodologies apprises dans les grandes écoles, au marché très spécial de la micro. Humaines ensuite, car il faut contrebalancer la passion en laissant place à l'intuition.
Je dirai enfin, et c'est important, que sur ce marché, il faut savoir rester toujours fair-play.

De plus en plus souvent, le suivi du développement d'un logiciel est confié à un *chef de produit*. C'est le poste qu'occupe depuis 2 ans *Diane Joly*, au sein de l'équipe de France Image Logiciel (FIL).

De formation technique (BTS assistante d'ingénieur), elle a d'abord travaillé dans un bureau d'études chez Thomson. Ceci est à souligner car, en général, les chefs de produit viennent plutôt du commercial. Engagée au marketing chez FIL, elle a rapidement accédé au poste qu'elle occupe et à ses fonctions très variées.
Le chef de produit détermine la gamme à éditer et s'occupe de tout le suivi de la réalisation. Cela commence par l'examen d'une proposition : *"Bonjour-Madame-de-chez-FIL. Voilà un très zouli Pac-Man. Est-ce que siou plait vous voulez l'éditer ?"*. On teste le produit... ou l'idée du produit et on encadre le programmeur chargé du développement. Parfois, lorsque c'est un scénario qui nous est soumis, nous recherchons les personnes (programmeurs, graphistes, etc.) les plus aptes à le réaliser.

Quand le produit est accepté, on s'occupe de l'aspect commercial. Le chef de produit gère les stocks de sa gamme... y compris les boîtiers !
En résumé, il (oh, pardon, elle !) s'occupe du produit de A à Z.
Diane recherche des idées en se baladant dans les salles d'arcade. Elle est beaucoup plus intéressée par les jeux que par l'éducatif. J'aime ce domaine, nous dit-elle, parce qu'il est jeune et que c'est un marché qui s'ouvre. De plus, je suis en contact avec beaucoup de gens, dans la France entière. On me laisse toute liberté pour composer les équipes. Le choix est très important au niveau de la sélection des auteurs.



Thierry Braille

Un travail personnel de plusieurs milliers d'heures vaut largement ce qu'on apprend même en DUT.

Le monde des jeux ne serait rien sans eux. Eux, ce sont les créateurs, les programmeurs... A maintes reprises, nous vous en avons présenté dans Arcades mais il était impossible de rédiger ce mini-dossier sans faire allusion à eux.

Pascal Jarry programme chez Loriciels. Sa formation est scientifique (Bac + 3 en robotique). Le loisir-passion a beaucoup pesé sur mes études, avoue-t-il, ***un travail personnel de plusieurs milliers d'heures vaut largement ce qu'on apprend même en DUT.***
Le contact avec Loriciels est établi avec des *"petits boulots"* (protections, etc.) puis il est embauché. *"Mon travail me passionne : se lever le matin en se disant, j'ai ça à faire, c'est super !"* Ici, il dispose de tout le matériel, toute la doc technique nécessaire. Il découvre de nouvelles bécanes, de nouveaux langages.
Par contre, la micro-passion est sortie de ses loisirs. Tout sauf ça, dit-il ! Il n'en a pas, pour autant, perdu l'attrait du jeu ! Il faut impérativement être joueur pour pouvoir créer un jeu, avoue-t-il.


Pascal Jarry

Pascal est maitenant responsable d'une équipe de "petits nouveaux", situation qui lui plaît puisqu'elle génère davantage de rapports humains et de contacts. Il va quitter la région parisienne pour Annecy où il séjournera au moins 2 ans. Je n'aurais jamais connu le même profil de carrière en entrant chez Renault, par exemple. Ici, on a la chance d'être reconnu à sa valeur personnelle. On est obligé de se mettre à fond dans son travail.
Les qualités qu'il faut ? Savoir être réaliste ! Si on n'a pas passé des centaines d'heures à déplomber, à créer pour soi-même, à jouer, on n'est pas fait pour ce métier...

***Yvan Gaidon est graphiste.* Il fait partie de ceux qui travaillent sans relâche à fignoler le look des jeux qui nous tombent entre les mains. 27 ans, de formation Arts Déco, il travaille dans la pub puis en free-lance en créant des démonstrations pour des sociétés d'informatique.**

Il est chez Loriciels depuis 8 mois. L'esprit d'équipe est indispensable car on travaille en collaboration avec les programmeurs qui nous imposent beaucoup de contraintes techniques. Il faut aussi savoir se remettre à niveau en permanence, en se formant sur les nouveaux utilitaires ou matériels qui sortent.
Qualité indispensable : la minutie. On fait un travail de patience en utilisant la loupe et le point à point. La digitalisation est utilisée mais la finition à la loupe seule permet d'obtenir "quelque chose de graphique". On travaille sur plusieurs jeux simultanément, originaux et adaptations. Ainsi, le travail est plus varié.

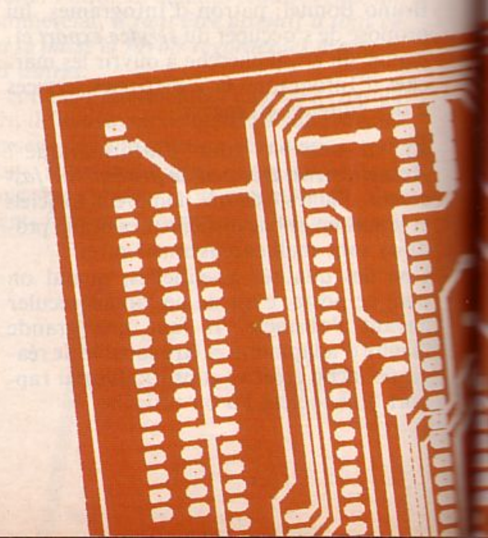
De plus en plus, les éditeurs recherchent des graphistes ayant des connaissances en animation, qui auraient fait du dessin animé, par exemple. Ce qu'il faut savoir c'est qu'aucune référence d'école n'est exigée. Il est important de prendre contact avec des boîtes en montrant ce qu'on sait faire. Arriver avec quelques disquettes en poche, sur lesquelles il y aurait des dessins et des animations, est le meilleur atout.
Curieusement, Yvan qui n'aimait pas jouer avant, s'y met de plus en plus. Peut-être est-ce par nécessité, pour découvrir le résultat de son travail...

Autre *graphiste* exerçant ses talents chez Loriciels, *Bruno Masson* a 28 ans. Lui aussi n'était pas joueur avant d'entrer dans cet univers.

Arts Déco (où il a ignoré la section ordinateurs...), un tour dans la pub, quelques illustrations en free-lance pour Loriciels ont précédé son embauche. Là, il a commencé à trouver les jeux "sympas".
Au début, je travaillais sur Amstrad CPC. C'était assez dur et les utilitaires "maison" n'étaient pas géniaux. Maintenant, je bosse sur Atari et le travail est beaucoup plus agréable. Le plus rébarbatif, c'est les adaptations sur Amstrad ou sur PC, à cause des limitations et des contraintes imposées par les programmeurs. Une bonne entente avec eux est indispensable.
Les performances des jeux ne font que croître. Les animations doivent se rapprocher, de plus en plus, de ce qui se fait traditionnellement dans le dessin animé, par exemple. Ainsi, on développe davantage les animations secondaires.

Le graphiste doit faire preuve de beaucoup de patience, avoir un bon sens des couleurs et... savoir dessiner ! ***Mais attention, le graphisme sur micro impose une approche très différente du graphisme traditionnel.*** Le travail n'a rien à voir avec les dessins "pleine page" que l'on pourrait obtenir avec des logiciels de dessin.


Yvan Gaidon



Sans sa musique et ses bruitages, le jeu sur micro ne serait pas ce qu'il est. *Michel Winogradoff* est un de ces *musiciens* professionnels qui apportent au logiciel la "bande son" qui fait de lui un petit film.

Musicien compositeur connu (il travaille, entre autres, pour "Le Splendid"), il rencontre Loriciels il y a 3 ans et on lui propose de faire des musiques pour les jeux. Il a alors 29 ans et se dit "après tout, ce serait bien que je m'achète un micro". Il se met à bosser le Basic et affine ses musiques sur Amstrad.
Vient alors l'ère de l'Atari et il se passionne pour les techniques de sampling. Les utilitaires sont performants, la mémoire disponible est plus importante, des possibilités d'échantillonnage sont offertes. Tout est mieux, quoi !
Lorsqu'on lui demande d'écrire une musique pour un jeu, il commence par le regarder et ***il considère le scénario comme un petit film.*** Les graphismes, qui donnent une ambiance au jeu, sont aussi pris en considération.

Après avoir trouvé le type de musique, je passe à la composition. J'ai toujours en tête le respect de l'utilisateur, qui doit pouvoir "sortir" d'une musique avant sa fin s'il le désire. Malgré cette interruption, je considère que la musique doit se terminer de façon harmonieuse et logique et je travaille dans ce sens.
Tout soft créé a besoin d'une musique originale. C'est bien pour le jeu et pour la création en général. Echantillonner des disques, c'est très bien, mais c'est facile !
Bien sûr, il faut parfois procéder à des retouches parce que la musique est trop courte ou trop longue. Hélas, la musique arrive souvent en dernier et ne bénéficie que de ce qui reste comme place !
On ne peut pas dire qu'il y ait, à proprement parler, une possibilité de carrière, dans le soft, pour un musicien.
Michel est désormais plus sélectif sur le choix de ses jeux. Et s'il n'a pas plus envie de jouer qu'avant, il choisit avec plus de rigueur...

Bruno Masson



Le jeu est fin prêt. Il tourne parfaitement et on peut envisager sa commercialisation. Encore faut-il que l'aspect visuel de son emballage soit agréable. Chez FIL, *Anna Moreau* s'occupe justement de tout ce qui est "mise en boîte". C'est bien connu, l'habit ne fait pas le moine, mais le conditionnement d'un logiciel revêt de nos jours une certaine importance, d'où le soin qui lui est accordé.

Anna a 27 ans et sa formation de base ne correspond pas à l'emploi qu'elle occupe. Une première expérience dans la pub développe son goût particulier pour ce domaine. Parallèlement, elle ressent ***une grande attirance pour l'aspect créativité.***
Mon travail me met en contact avec de nombreux fournisseurs, dans des secteurs assez différents : imprimeurs, graveurs, cartonniers, studios de création. Il est donc nécessaire de posséder un bon sens du contact humain.
L'aspect prix n'est pas négligé et il faut beaucoup de rigueur pour gérer les travaux afin que tout rentre dans l'enveloppe de budget définie par les chefs de produits.
Malgré l'aspect "sérieux" de mon travail, je conserve un certain goût pour le jeu. D'ailleurs, je préfère ne pas commencer à jouer car après, rien ne m'arrêterait !

Et la pub ? C'est important, la pub ! Faire connaître un produit avant sa sortie est indispensable sur un marché en constante recherche de nouvelles performances.

***Laurence Rouhaud* est *chef de pub* chez FIL. Formée dans une école de commerce, son expérience précédente était sans rapport avec l'informatique.**

La micro de jeu, elle connaissait seulement par l'intermédiaire de son entourage.
En collaboration avec la directrice du marketing, mon rôle consiste à assurer la mise en place et le suivi des campagnes publicitaires, d'effectuer l'analyse de leurs résultats... tout en respectant le cadre du budget alloué. La réalisation d'opérations promotionnelles et l'organisation de salons viennent compléter mon travail.
A la traditionnelle question : "Quelles qualités faut-il pour exercer ce métier ?" Laurence Rouhaud répond : beaucoup de rigueur et de précision. Mais il faut aussi être imaginatif, aimer communiquer et... bouger !



Michel Winogradoff

La promotion d'un produit, c'est aussi le rôle très important qui est réservé aux attachées de presse ou responsables de la communication. Là, c'est le bataillon de charme qui débarque, car l'emploi est essentiellement féminin. Ces dames ont tous les atouts voulus pour faire circuler l'information. Elles ont toutes en commun le sens du contact et la passion de la communication. Mesdemoiselles les lectrices d'Arcades, voilà une nouvelle preuve de l'importance de la présence féminine dans la micro-jeu. Au fait, pourquoi êtes-vous si peu nombreuses à jouer ?

Rien ne prédisposait *Isabelle Weill*, 27 ans, à faire ce métier. Pas sa formation en tout cas, puisqu'elle possède un doctorat de biochimie.

Sûr que sa rencontre avec Laurent Weill (sont mariés les oiseaux !) et Marc Bayle y est pour quelque chose : Loriciels est né et c'est elle qui endosse la tenue d'*attachée de presse*.



Isabelle Weill



Valérie Hermann

Pendant quelque temps, elle s'occupe de la pub sur Hebdogiciel, puis c'est le vrai départ. Oubliée la biochimie ! Place aux relations publiques qui lui tiennent davantage à cœur. Curieusement, si le jeu lui-même ne l'intéresse pas, le milieu du jeu l'intéresse beaucoup !
Au début, je jouais beaucoup, dit Isabelle, mais par la suite j'ai pris l'habitude de demander aux auteurs de me faire une démo.
Le travail quotidien est assez aléatoire en fonction des clients que l'on a. Actuellement, je m'occupe de Microïds, un éditeur qui ne sort pas beaucoup de softs par mois. Mais comme ce sont de très, très bons produits, je ne me limite pas uniquement à la presse spécialisée et je contacte d'autres médias, y compris l'audio visuel (la TV en particulier).

Dans les relations de presse, il y a beaucoup d'opportunités. Il faut savoir saisir les occasions au bon moment. Ainsi, nos différents passages à la TV sont le fruit d'un travail personnel.
Parmi les qualités d'une attachée de presse, il y a indéniablement celles-ci : aimer un produit pour pouvoir le pousser en avant et ne jamais dénigrer les softs des autres ; enfin, savoir reconnaître ses erreurs : quand un soft est bien, on le dit. Quand il est moche, on le dit aussi !

Elle a 25 ans, *Marie-Caroline Lafay* et quand elle ne cueille pas des fleurs, elle travaille comme *attachée de presse* chez Loriciels. Le métier, elle le connaissait déjà car elle côtoyait de nombreuses attachées de presse dans divers domaines.

Etre attachée de presse, c'est être le média d'une entreprise. J'aime beaucoup ce métier car c'est quelque chose de très polyvalent. Il faut savoir écouter, en se mettant à la portée des gens, organiser, aimer recevoir et rencontrer les autres. Il faut également rester discret tout en ayant un certain culot. J'adore ce côté plein de paradoxes ! Ainsi, on est très indépendante tout en étant en relation avec l'entreprise aux exigences de laquelle il faut savoir se soumettre. C'est aussi le côté humain face à l'aspect déshumanisé de l'informatique. Je considère l'informatique comme un moyen et non comme une fin.

Auparavant, je côtoyais l'informatique sans en avoir abordé le côté technique. Je jouais un peu, aussi. Je ne suis pas une folle, fana, branchée des jeux... Quand je rentre chez moi, je n'ai pas trop envie de jouer et j'aurais plutôt tendance à me forcer !

Une licence de lettres, une maîtrise en linguistique, *Valérie Hermann*, 25 ans, hésitait entre l'enseignement et la communication.

Secrétaire de rédaction dans un journal micro, elle rencontre Jacqueline Carraz qui la séduit avec ses produits éducatifs. Elle se retrouve *attachée de presse et responsable de communication.*
Informer la presse, c'est devancer sa demande, en diffusant des communiqués assurant la promotion des produits et mettant en avant leurs spécificités.
L'aspect passionnant du métier, c'est l'ensemble des relations publiques, en général, et la recherche de nouveaux supports de communication (y compris la radio...).
Il faut un excellent sens du contact, aimer écouter et surtout, aimer ce qu'on fait. La curiosité, dans ce métier, n'est pas un vilain défaut. ***C'est un métier passionnant qui ne nécessite pas forcément de préparation.*** Il suffit d'aimer écrire... On peut alors demander un stage et commencer à travailler directement en entreprise.
Quant à la micro, elle a commencé à exister pour moi dès le jour où j'ai tapé mon CV sur un ordinateur... ce qui n'implique pas forcément d'avoir des connaissances en informatique !

Elle travaille chez FIL pour le compte d'Activision et de MicroProse. *Bettina Weber* a 23 ans et occupe le poste d'*attachée de presse*.

Formée dans une école de commerce, elle a toujours voulu entrer dans un service de marketing. Mon travail consiste à promouvoir le produit auprès de la force de vente mais aussi à faire les choix de distribution et suivre les stocks. J'établis également les "fiches-produit" pour la presse et les commerciaux.
Je suis très intéressée par le domaine du jeu car c'est le côté le plus créatif de la micro. Du reste, je joue beaucoup avec les jeux que je reçois, car je suis obligée de bien les connaître et comme j'aime bien jouer... L'aspect technique de l'informatique m'intéresse peu.

Etre attachée de presse, c'est être le média d'une entreprise.

Sabine Robert [redacted]

Après un BTS commercial, *Marie-Hélène Monteil* fait, par hasard, la connaissance de FIL. A 23 ans, elle occupe le poste d'*attachée de presse*, chargée de la distribution des produits de British Telecom.

Mon rôle est de m'informer sur les produits qui sont sortir, d'en parler aux vendeurs, de prévoir les ventes et d'assurer leur suivi, d'entretenir des relations avec la presse afin qu'on en parle.

Les notices étant traduites en Grande-Bretagne, il faut également les vérifier dès leur arrivée en France.

Pour les produits d'édition (propres à FIL) je suis chargée de les suivre du début à la fin, en conseillant les modifications et améliorations tout au long de leur conception ; d'où un indispensable esprit d'ouverture.

Au début, je ne connaissais pas le jeu sur micro mais c'est rapidement devenu une passion.

A 21 ans, *Véronique Gardy* n'est pas seulement l'*attachée de presse* de *MicroProse*, mais également le bras droit de Thomas Ormond, son patron.

Il est vrai que la boîte est toute petite aussi, lorsque celui-ci s'est mis à chercher quelqu'un, c'est un peu par hasard que Véronique s'est présentée. Le job lui a plus ; elle est restée !

Ici, je m'occupe un peu de tout : des relations avec la presse, de la pub, des promotions au niveau du grand public et d'une partie du commercial. Au-delà du sens du contact, indispensable, il faut surtout "bien passer" auprès des gens. L'approche est différente selon qu'il s'agit de la presse ou des revendeurs, c'est pourquoi il faut beaucoup de souplesse d'esprit.

Programmer ? Je ne sais pas ! Par contre, j'aimais bien le jeu déjà avant d'être ici (chez mes parents, on avait un Apple II), mais je n'allais pas dans les salles d'arcades à cause du fric...

Je continue à jouer dans le cadre de mon boulot car MicroProse France est une petite société et on est obligé de voir les jeux pour pouvoir en parler.

C'est un domaine passionnant, un milieu jeune qui bouge vite et énormément. C'est aussi très agréable de travailler pour le jeu, pour le loisir...

Chez Infogrames, c'est *Sabine Robert*, 26 ans, qui est *responsable communication*. Pas étonnant : elle possède une maîtrise de commmunication (mais aussi une licence de psycho...).

Elle est venue par hasard à l'informatique avec l'opportunité de faire son stage de 3e année de fac chez Infogrames. Finalement, elle y est restée !

Mon job, c'est la communication en général : relations presse, organisation de salons et même... la rédaction d'un journal (Le Tatou). Mes études de langues me servent beaucoup, surtout maintenant que nous travaillons à l'échelon européen.

Il faut être très dynamique, avoir une grande ouverture sur les autres et posséder beaucoup de chaleur humaine. ***L'imagination, indispensable pour décrire et promouvoir les produits, on la puise dans une culture extérieure à l'informatique.***

Je suis attirée par l'informatique en général mais en ce qui concerne le jeu, je préfère nettement l'aventure à l'arcade.

Laurence Colin, 27 ans, travaille chez Innelec (importateur, distributeur de gros). Elle y occupe le poste de _responsable communication_. Elle possède un BTS de commerce international et une maîtrise de communication et elle est arrivée, par hasard, à la micro.

Le poste est à plusieurs aspects puisqu'il englobe la communication interne et externe.

Au sein de l'entreprise, j'informe la force de vente sur les nouveautés qui arrivent quotidiennement et sur les opérations publicitaires en cours. A l'extérieur, c'est le contact avec le grand public via la presse spécialisée.

Je suis également rédactrice en chef d'un journal interne à usage des revendeurs. Je m'occupe de la rédaction de certains articles et de la réalisation de la maquette.

Quant aux relations avec la presse, j'essaie de travailler à la fois avec tous les supports spécialisés et les journaux grand public. L'information des journalistes, c'est aussi l'organisation de conférences de presse avec démonstrations (pour les logiciels professionnels).

Le travail est très varié. Lors de la préparation des salons, il faut commander le stand, mettre en place la décoration, inviter la presse, etc.

Je n'ai pas de véritable passion pour la micro. Il y a quelques années, je jouais puis j'ai arrêté. Par contre, maintenant, je regarde et teste tous les jeux au niveau professionnel.

J'aime beaucoup ce milieu car il est composé de gens assez jeunes. On apprend à connaître les gens et on s'y découvre des amis.

Par contre, il faut de l'ordre, de la diplomatie et savoir dire non car il ne faut pas se compromettre et accepter n'importe quoi afin d'obtenir la publication d'un article.



Marie-Caroline Lafay [redacted]

J'essaie tous les logiciels qui arrivent afin de pouvoir conseiller les clients.


Laurence Colin

La micro, c'est aussi la distribution, qui sert d'intermédiaire entre les éditeurs et les joueurs que nous sommes. On peut distinguer plusieurs types de distributions. La vente de gros, la vente par correspondance et la boutique traditionnelle. Les qualités requises pour le vendeur seront un peu différentes mais possèdent néanmoins, de nombreux points communs.

***André* est *télévendeur* chez Innelec depuis 1 an. Il a 22 ans et c'est un vrai passionné de micro depuis plus de 10 ans. Il a démarré avec un PET 2001 puis un ZX, un Oric, etc.**

J'ai beaucoup bidouillé, dit-il. Programmer ou dormir, il faut choisir ! Malgré tout, ça ne m'a pas gêné dans mes études et j'ai recherché un travail qui me laisse en contact avec la micro, tout en favorisant le contact avec les autres.
Ici, la moyenne d'âge est de 23 à 24 ans. Il faut beaucoup de dynamisme et ne pas avoir peur de bosser. ***La télévente, c'est une super école.*** On apprend à vendre par téléphone, à s'exprimer correctement, mais aussi, à faire pas mal de visites sur le terrain.

On a aussi un rôle de conseiller et il faut instaurer un climat de confiance avec nos clients (les revendeurs). Ça peut être très sympa. Parfois, il y a quelques problèmes à résoudre et il est alors préférable de se déplacer plutôt que d'utiliser le téléphone.

Je ne supportais pas de jouer auparavant. J'aimais surtout programmer... D'ailleurs, j'ai conservé un Oric et je bidouille en robotique.
Maintenant, j'aime bien jouer. Tiens, avec des jeux comme Space Racer, par exemple !

***Xavier Soulez* a 33 ans. Il est *gérant d'Ordividuel*, une boutique bien connue de la région parisienne.**

Des études de technicien supérieur en mécanique, une expérience en technico-commercial, il ne connaissait rien à la micro lorsqu'il rencontre Claude Monniat avec qui il fonde Ordividuel.
La boutique emploie maintenant 7 personnes.

Gérer une boutique, c'est contacter les fournisseurs, rechercher des marques nouvelles, acheter les produits, passer de la pub mais aussi, faire de la comptabilité, négocier avec les banques, etc. En fait, c'est la tâche d'un chef de PME.

Il faut donc avoir un niveau intellectuel suffisant, beaucoup de bon sens et... du dynamisme.

On travaille beaucoup par téléphone, aussi faut-il avoir un bon contact car c'est un outil important.

***Manuel Llopis* est *vendeur chez Ordividuel.* A 25 ans, il est le responsable de la boutique familiale. Avec un BTS de commerce international, sa première expérience a été la vente de logiciels par téléphone. C'est à cette occasion qu'il découvre la micro.**

J'aime beaucoup le dessin et l'informatique me permet de m'exprimer par ce biais, au moyen d'un Atari ST. D'ailleurs, j'ai vendu certains travaux. De plus, je m'intéresse à la programmation.
Ici, ***j'essaie tous les logiciels qui arrivent afin de pouvoir conseiller les clients.***
Je recherche surtout le contact qui établit cette relation très particulière entre le vendeur et ses clients. Les jeunes viennent ici jouer après la classe et essaient de savoir ce qui est bien. On leur montre les jeux et on les conseille afin qu'ils ne gaspillent pas inutilement les 100 balles qu'ils ont pu réunir à grand-peine. Il faut être très cool et il n'y a pas de démarche particulière à suivre avec le client. Il faut faire preuve d'objectivité et, dans nos achats, ne pas se tromper sur les jeux sélectionnés. L'informatique est un milieu neuf, qui bouge énormément. Le vendeur doit y conserver sa personnalité.

Chez *Micromania*, on vend surtout par téléphone. L'équipe est très compétente et passionnée à tous les niveaux de la chaîne. Nous avons rencontré quelques-uns de ses membres.

Jean à 27 ans. Depuis 3 mois, il assure la coordination de la VPC. Il a toujours aimé jouer et continue à fréquenter les salles d'arcades mais c'est par hasard qu'il a trouvé ce travail alors qu'il cherchait un emploi.
Je recherche les nouveautés et tout ce qui pourrait intéresser le client. Dans la mesure du possible et du temps disponible, ***j'essaie tous les produits qui passent entre mes mains.*** Ne pas les connaître c'est être comme un restaurateur qui ignorerait le goût de ses produits.
Je fais la synthèse de toutes les informations que nous recevons sur les nouveautés, et j'intègre tous ces titres dans la lettre mensuelle que nous envoyons à nos clients.
Il faut manifester beaucoup d'intérêt dans son travail.

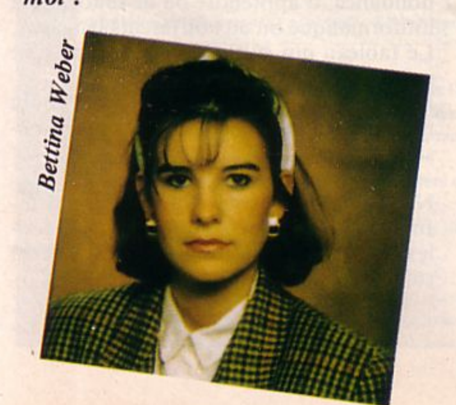
Depuis 1 an et demi, *Claire*, 35 ans, prend des *commandes par téléphone*. Au début, l'informatique l'attirait assez peu. Puis, ses enfants jouant et travaillant avec l'ordinateur, elle a commencé à s'y intéresser.
Je joue aussi, conquise par certaines réalisations. J'ai une préférence pour les jeux d'aventure et les jeux de rôles. Je joue surtout le samedi et le dimanche. Par contre, ***j'aimerais apprendre à programmer !***
Mon travail consiste à prendre les commandes mais aussi à renseigner, conseiller le client. Parfois, il a des problèmes pour charger un jeu, soit parce qu'il ne sait

pas s'y prendre, soit parce que c'est mal expliqué. Ici, on peut essayer puisqu'on dispose de toutes les machines. Il faut simplement de la patience, de l'amabilité et... aimer jouer.

R*esponsable de la logistique* depuis 2 ans, *Eric* a 30 ans. Il a découvert le jeu sur micro en entrant dans la société.
Mon rôle consiste à choisir les nouveautés parmi plusieurs jeux. Je choisis de commander les produits en fonction de ce qu'on me dit. Je m'occupe également des dédouanements, de la répartition au sein de l'entreprise et chez les grossistes, et de la gestion des stocks.
La connaissance de l'anglais est souhaitable mais, ce qui est le plus important, c'est de ***bien connaître le travail des autres personnes avec qui on est en relation,*** afin de leur offrir le meilleur service et de faciliter leur tâche.
Le fait de travailler avec le jeu comme produit principal me plaît beaucoup parce que c'est un milieu qui bouge.
Je joue car il y a beaucoup d'ordinateurs ici. Mon jeu préféré est Ace of Aces.

S*téphane*, 22 ans, prépare les commandes. Il travaille chez Micromania depuis 14 mois. Il avait suivi un stage d'un an pour être programmeur de gestion.
J'ai toujours aimé jouer, notamment dans les salles d'arcades. Ici, je me tiens au courant des nouveautés et j'explique aux grossistes le but des jeux qu'ils commandent. J'effectue le suivi des commandes des grossistes (bon de commande, traite, facture) et j'entretiens des relations avec les transitaires.
Je n'ai plus beaucoup de temps pour jouer par contre je teste les jeux ici, chez Micromania.
Il n'y a pas de qualité particulière pour faire le travail que je fais, sinon l'honnêteté et le sérieux...

P*ierrot* travaille depuis 5 mois aux *expéditions*. Il a 22 ans. A réception d'une commande, je vais chercher les produits dans les rayons et je les emballe.
J'envoie les colis au transporteur et j'effectue le suivi auprès du destinataire. Enfin, je procède à l'échange des défectueux. Je me sens très bien dans l'entreprise. ***Le jeu ? J'aime ça puisque j'emprunte des ordinateurs pour jouer chez moi !***


Bettina Weber



Catherine Viard

Le dernier lien, indispensable, entre les créateurs de jeux et leurs utilisateurs, c'est la presse. Par elle on peut découvrir les nouveautés et, plus important encore, savoir ce que vaut un produit. Notre précédent sondage nous a appris que, à une importante majorité, le lecteur se laissait guider dans son achat davantage par les bancs d'essai que par la publicité.

***Catherine Viard* a 27 ans. Il y a 2 ans, bien qu'elle jouait déjà (elle fait qu'çà !) sur son 464, elle n'envisageait pas une carrière dans la presse, pensant qu'il fallait une formation particulière et que tout se passait sur Paris. Et pourtant, la voilà *rédactrice en chef d'Amstar*.**

Je me préparais à une carrière informatique plus conventionnelle, MIAGE par exemple. En fait, c'est en voyant, dans le journal, une annonce concernant mon ordinateur que tout a commencé.
On m'a proposé un stage "contrat formation moins de 25 ans". Il fallait une bonne connaissance des jeux, savoir écrire et posséder un esprit de synthèse. De plus, il fallait savoir faire le café pour les mecs de la rédaction.
Au début, j'ai travaillé "en double", pendant 6 mois, avec un autre rédac'chef. J'ai vite compris ce qu'il fallait faire. Dans ce travail, une comparaison permanente avec l'ensemble de la production ludique permet de juger de la qualité d'un jeu et l'on prend ainsi un peu de recul par rapport à celui qu'on teste.
Il faut faire attention "aux coups de cœur". Les pigistes qui nous remettent leurs textes ont parfois tendance à s'enflammer pour un jeu. Que dire aussi d'une réalisation soignée, qui a demandé de très nombreuses heures à son auteur, et qui ne possède en fait aucune originalité ? Un jeune joueur, ne connaissant pas l'ensemble de la production, le trouvera bien. Il faut rechercher un équilibre de jugement.
J'aime beaucoup les contacts que j'ai avec les jeunes. Ils permettent de mieux cerner leurs goûts et ce qu'ils attendent de leurs ordinateurs. Ces rapports très différents avec le milieu professionnel, avec les lecteurs, m'ont permis de me dépasser.

Les qualités requises sont nombreuses. D'abord, savoir faire le café et les crêpes ! Il faut être passionnée et savoir le rester. Depuis 2 ans passés dans le milieu du jeu, je continue à jouer chez moi par plaisir. Organisation, coordination, sens esthétique sont les qualités techniques nécessaires. Sur le plan humain, curiosité, esprit d'ouverture, disponibilité sont indispensables. Il faut savoir recevoir la critique, ce qui conduit à une recherche permanente de l'amélioration et ne jamais se prendre trop au sérieux.
Je retrouve tous les jours la passion, la communication avec les gens, une activité intellectuelle, une grande diversité dans mon travail et la possibilité de voyager souvent.
Je n'espérais pas trouver un tel métier, qui réunisse tous les critères auxquels je songeais auparavant.

En refermant ce dossier un peu particulier, on s'aperçoit que ce petit monde de la micro est assez partagé. Les uns sont d'indiscutables passionnés du jeu ; les autres ont réussi dans ce domaine sans aucune connaissance préalable. Ce qui est certain, c'est que la chaîne est longue du créateur du jeu à la personne chargée des expéditions. Il y en a pour tous les goûts et pour tous les niveaux de formation. Encourageant, non ?●

POURQUOI PAS UN BTS ?

En 2 ans de formation après le bac, on peut obtenir un BTS (Brevet de Technicien Supérieur). C'est ce que propose l'Ecole Supérieure d'Informatique et de Gestion (ESIG). Après son succès à Paris, d'autres écoles ont ouvert leurs portes en province, sous la même enseigne.

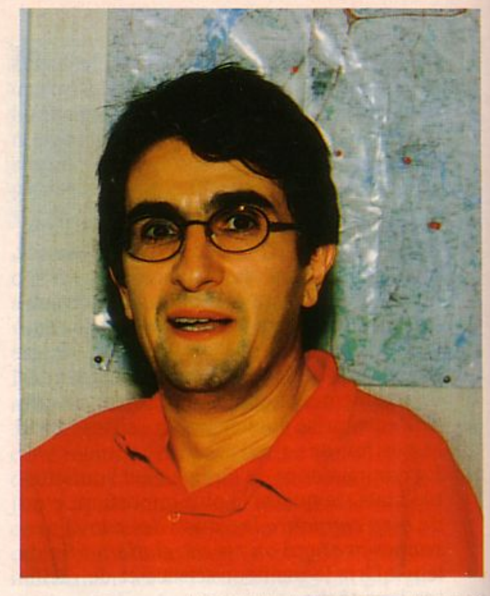
Ici, on prépare les élèves dans le cadre du secteur privé. Les I.U.T., surchargés, ne peuvent accueillir suffisamment de bacheliers pour les mener au D.U.T. Pierre Beunon, directeur de l'ESIG de Rennes a ses propres statistiques : sur 100 élèves entrant en 6e, 10 à 12 seulement atteindront le niveau Bac + 2. Les TS sortant de l'ESIG ont toutes leurs chances. Les diverses filières sont les suivantes : Commerce et Gestion, Electronique, Informatique de gestion, Informatique industrielle.

Les ateliers sont équipés de matériels performants. Les étudiants en gestion disposent de Victor, PC XT et AT et PS2. Un IBM 36 gère un ensemble de terminaux. Les étudiants ayant choisi la voie industrielle programment robots et automates. Un stage en entreprise, dès la fin de la première année leur permet de découvrir la vie professionnelle. De même, en fin de seconde année, ils devront mener à terme un projet particulier.

L'année scolaire coûte cher à l'ESIG, près de 20 000 F. Malgré cela, on y refuse du monde. Peut-être est-ce parce que le taux d'embauche des diplômés sortant de l'école avoisine 100 % ? Pour y entrer, il faut donc disposer d'un bon livret scolaire. Etant donné que le diplôme d'ingénieur ne peut être attribué que par des établissements publics, cette formation reste inaccessible aux étudiants dans le cadre de l'ESIG. Néanmoins, un cycle supérieur long est proposé aux élèves qui le souhaitent. Avec l'ouverture de l'Europe et l'équivalence de diplômes vers laquelle on évolue, Christian Atlan croit beaucoup à l'évolution vers une solution qui permettrait d'attribuer aux élèves un diplôme d'ingénieur technicien. Si la filière vous tente, vous pouvez toujours vous renseigner auprès de l'ESIG-Paris, téléphone 1.42.78.20.91.

Propos recueillis par Marcel Le Jeune .





Pierre Beunon

L'INFORMATIQUE : QUEL METIER ?

L'école est finie !

Il est sans doute temps de songer à la rentrée de septembre. C'est en juin que se prépare l'avenir. Dur !

Passionnés d'informatique, nos jeunes lecteurs souhaitent, peut-être, s'orienter vers de tels métiers.

Outre ce que l'on peut appeler les "petits métiers" issus de l'environnement informatique et dont la description est effectuée dans ce numéro, les professions sont désormais définies.

"Il n'y a plus un domaine qui puisse se targuer d'échapper à l'informatique sauf les sentiments".

Cette déclaration émane du responsable du service informatique de l'APEC. Elle montre bien le rôle de plus en plus important que joue l'informatique dans le monde actuel !

Encore faut-il faire son choix en fonction de ses possibilités.

Il existe de nombreuses branches dans les écoles même si la gestion reste la plus souvent enseignée.

De nombreux organismes dispensent des cours mais permettent, parfois par correspondance, d'apprendre ou de se former à l'informatique ou aux différents langages. Le tableau qui suit vous donne une idée précise des possibilités.

Remercions ici Educatel d'avoir bien voulu nous transmettre les renseignements nécessaires.

NB : Nous disposons à la rédaction d'informations complémentaires sur les écoles par région, conditions d'accès, filières suivies, etc.

	DEFINITION DU METIER	Niveau requis
EXPLOITATION	**OPERATRICE DE SAISIE** Vous enregistrerez sur un écran informatique des informations qui resteront en mémoire dans l'ordinateur et serez une collaboratrice appréciée du service informatique. Demande de la rapidité, de la précision. **Métier essentiellement féminin.**	Accessible à tous
EXPLOITATION	**OPERATEUR(TRICE) SUR ORDINATEUR** Au sein du service informatique, vous surveillerez le bon déroulement des opérations informatiques (mise en route de l'ordinateur, changement de bandes, disques...) et serez capable d'intervenir en cas d'incident simple... **Métier proche de la machine, demande de la rigueur, de la méthode.**	3ème/CAP
EXPLOITATION	**PUPITREUR** Appelé à travailler sur de gros systèmes, vous serez responsable de l'exploitation et dans les grandes entreprises, possédant un service informatique important, **vous dirigerez le travail d'une équipe d'opérateurs sur ordinateur.**	BEPC
EXPLOITATION	**OPERATEUR(TRICE) SUR MICRO-ORDINATEUR** Spécialisé en micro-informatique, vous connaîtrez parfaitement le fonctionnement d'un micro-ordinateur, saurez exploiter un logiciel, lancer des traitements, des éditions sur imprimante... **Métier nouveau en développement.**	3ème/CAP
EXPLOITATION	**SECRETAIRE OPERATRICE SUR MICRO-ORDINATEUR** Vous ajouterez à votre compétence de secrétaire, la connaissance du fonctionnement d'un micro-ordinateur, de l'utilisation de logiciels standards... **Métier nouveau en développement.**	3ème/CAP
EXPLOITATION	**OPERATRICE TRAITEMENT DE TEXTES** Vous serez une secrétaire spécialisée, capable grâce à un logiciel de traitement de textes de taper tous les documents écrits d'une entreprise (rapports, courriers, notes...). **Compétence très recherchée des entreprises en raison du gain de temps et de la qualité du travail fourni.**	BEP ou CAP de dactylo
PROGRAMMATION	**PROGRAMMEUR SUR MICRO-ORDINATEUR** Spécialisé en programmation BASIC, langage de prédilection des micro-ordinateurs, vous serez chargé d'écrire ou de modifier des programmes pour une meilleure adaptation aux besoins de l'entreprise. **Vous aurez votre place dans toute entreprise équipée en micro-informatique.**	3ème/CAP
PROGRAMMATION	**PROGRAMMEUR** Sous la direction de l'analyste programmeur, vous rédigerez des programmes adaptés à des applications de gestion (facturation, comptabilité...). **Débouchés dans les entreprises informatisées et les SSCI.**	Seconde/1ère
PROGRAMMATION	**ASSISTANT(E) EN INFORMATIQUE** Vous serez chargé de la mise en place de la micro-informatisation de certaines tâches de gestion ou de bureautique dans l'entreprise après avoir participé avec l'analyste à l'étude du projet. **Fonction de plus en plus nécessaire à l'entreprise.**	Terminale/ BAC
ANALYSE	**ANALYSTE PROGRAMMEUR** Vous serez la charnière entre le chef de projet et l'utilisateur. Vous participerez à la phase d'analyse, orienterez le travail des programmeurs et veillerez à la mise en œuvre du projet pour le service exploitation. **Un métier sûr qui représente 40 % des offres d'emploi.**	Terminale/ ou BAC
	ANALYSTE PROGRAMMEUR SUR MICRO-ORDINATEUR Lors de la micro-informatisation d'une entreprise, vous participerez à l'analyse puis à la mise en place de micro-systèmes. Votre connaissance approfondie des techniques micro-informa-	Terminale/ BAC

	DEFINITION DU METIER	Niveau requis
CONCEPTION	tiques (logiciels, micro-ordinateurs) et d'organisation des entreprises fera de vous un collaborateur apprécié. **Métier nouveau : nombreux débouchés.**	
CONCEPTION	**ANALYSTE** Vous serez chargé de concevoir un projet informatique, pour cela vous étudierez les différents aspects du problème avec l'utilisateur et mettrez au point une solution logique qui sera concrétisée par les programmeurs. **Métier traditionnel de l'informatique : nombreux débouchés.**	BAC + 2 ans + expérience professionnelle en gestion
CONCEPTION	**BTS INFORMATIQUE** Diplôme très coté sur le marché, il vous permettra selon vos objectifs professionnels de vous spécialiser en gestion informatique, dans les petits systèmes ou dans la commercialisation de produits informatiques. **Considéré comme une "valeur sûre" pour les employeurs : débouchés assurés.**	BAC C, D, E F ou H
CONCEPTION	**TECHNICIEN DE MAINTENANCE EN MATERIEL INFORMATIQUE** Vous assurerez la mise en place et la maintenance des ordinateurs. Technicien spécialisé, responsable d'un matériel coûteux, vous devrez faire preuve de solides connaissances techniques et d'efficacité, en cas de panne. **Métier traditionnel : nombreux débouchés.**	BAC F2, F3
INITIATION ET PERFECTIONNEMENT	**INITIATION A L'INFORMATIQUE** Grâce à cette formation, vous acquerrez de solides connaissances de base pour mieux comprendre l'informatique, et vous perfectionner par la suite. **Adaptée à toute personne désireuse de découvrir l'informatique.**	CEP Accessible à tous
INITIATION ET PERFECTIONNEMENT	**INITIATION A LA MICRO-INFORMATIQUE** Micro-ordinateurs, logiciels... ces mots font désormais partie de notre vie de tous les jours. Mais à quoi servent ces matériels, à qui sont-ils destinés ? C'est ce que vous découvrirez !	CEP Accessible à tous
INITIATION ET PERFECTIONNEMENT	**INITIATION A LA PROGRAMMATION BASIC** Vous serez familiarisé avec l'utilisation d'un micro-ordinateur et cette "double compétence" vous sera précieuse lorsque vous devrez vous servir d'un micro-ordinateur ou d'un logiciel dans votre vie professionnelle ou familiale. **Très utile pour une approche personnelle ou professionnelle.**	BEPC/2ème
INITIATION ET PERFECTIONNEMENT	**LANGAGE BASIC** Langage (le plus simple) qui vous permettra de vous adapter à la programmation sur n'importe quel type de micro-ordinateur et de réaliser des applications multiples (jeux, gestion, fichiers...).	3ème/CAP
INITIATION ET PERFECTIONNEMENT	**AUTRES LANGAGES DE PROGRAMMATION** COBOL : Langage de gestion GAP II : Langage de gestion spécifique au matériel IBM FORTRAN : Langage scientifique PASCAL : Langage scientifique	 BEPC BEPC BEPC Terminale/BAC
INITIATION ET PERFECTIONNEMENT	**INITIATION MULTIPLAN** Vous travaillerez dans un service comptable ou aurez à tenir une comptabilité dans votre activité : cette étude vous familiarisera avec un logiciel de gestion de tableaux ou tableur, le "Multiplan" et ses multiples applications en comptabilité, gestion, statistiques... **Double compétence appréciée des entreprises.**	BEPC/2ème
INITIATION ET PERFECTIONNEMENT	**INITIATION WORDSTAR** Vous êtes secrétaire et vous voulez vous spécialiser. Grâce à cette formation, vous saurez utiliser un des logiciels de traitement de textes le plus répandu dans les entreprises : le "Wordstar". **Simplifie tous les travaux de secrétariat.**	3ème

VICTORY

Ligne de départ et d'arrivée (accès au canon gauche)

Trou de capture (pour extra-ball)

Combinaison F.I.N.I.S.H. du multiplicateur de bonus

Check point 1

Check point 6

Couloirs de retour vers flips principaux :
- check point 7
- check point 4

Extra-ball (après capture) et check point 3 (descente vers canon gauche).

Drop-targets du plateau supérieur (spécial temporisé)

Canon éjecteur du check point 2

Visualisation de la course par ses 7 check points et ligne arrivée.

Spécial après parcours complet.

Voici, avec VICTORY, une nouvelle manifestation de la vogue des plateaux de jeux à rails transporteurs approvisionnés par des canons ou autres éjecteurs automatiques.



Les dispositifs amputent largement la surface utile à l'installation de couloirs, grandes séries de cibles et bumpers actuellement en voie de disparition chez GOTTLIEB ("ROCK/ROCK ENCORE", "ARENA") et WILLIAMS ("FIRE", "BIG GUNS").
Sur le thème d'une course automobile, le principe de **"VICTORY"** sera donc plutôt d'évoluer d'un lieu à un autre en oubliant le reste. Pour ce faire, des flippers classiques desservant des canons ainsi que des flippers secondaires d'un plateau supérieur vous permettent d'encaisser, dans les "check points", 100 000 à 800 000 points maximum selon la rapidité d'exécution des parcours d'un "check point" à un autre.

Mais il est temps de passer la première vitesse et de démarrer dans un runway des plus succincts. Le lance-bille expédie votre bolide directement dans un canon qui le rejette sur une piste surélevée dominant les 2 niveaux ; le trajet s'achève dans le couloir n° 7 reconduisant la bille au flip principal droit.
Un coup de flip bien ajusté et c'est reparti pour le même trajet en traversant toute la longueur du plateau vers le canon invisible qui hissera à nouveau la bille sur son cheminement panoramique qui la reconduit, une fois encore, au flip droit.
Assez promené, ce flip permet aussi de traverser, en remontant son couloir, le "CHECK POINT N° 1" et de toucher ce qu'il reste de sa valeur initiale de 100 000 points. Ce score perdant alors seulement 5 000 points par seconde avant exécution de la mission.
Le "CHECK POINT N° 2" vaut 200 000 points qui commencent déjà à fondre ; allez vite par le flip gauche dans cette impasse qui éjecte la bille sur le plateau supérieur. La machine s'emballe alors car face à son second flip gauche s'éclaire la descente figurant le point 3 et 300 000 points qu'il est ici impardonnable de laisser s'égrener...
Ce flip dessert également une rampe acheminant la bille jusqu'au point 4 (400 000 points) basé dans le couloir de retour au flip de gauche du plateau inférieur. Théoriquement la cible 5 lui est très facile ; en fait les cibles 5 et 6 narguent par leur proximité et leur disposition le joueur qui voit 500 000 et 600 000 points devenir de la monnaie de singe...

▶ **L**e n° 7 est très facile comme expliqué plus haut, les 700 000 points auront souffert de la durée de la promenade panoramique jusqu'à ce dernier "check point".
Avant de repartir pour un nouveau circuit où chaque étape aura 800 000 points de valeur initiale, n'oubliez pas de franchir la ligne d'arrivée qu'est le canon gauche.
Sachant que la partie s'obtient vers 4 millions, cette course particulièrement captivante est le meilleur moyen de gagner un jeu gratuit sur "VICTORY" dont les autres attraits (extra-ball par capture, spécial, cibles "f.i.n.i.s.h." pour multiplicateurs, etc.) demeurent plus classiques.

J.P. CUVIER



L'HOMME "BIONIQUE"

Les premiers prototypes du flipper à la gloire de Steve Austin, l'homme "bionique" de la série T.V. sortaient il y a tout juste 10 ans.
Mis à l'étude le 31 août 1977 **"THE SIX MILLION DOLLAR MAN"** renouait avec le pinball à 6 joueurs dont les premières tentatives, également signées par BALLY, avaient échoué en 1966.
Le plateau imaginé par GREG KMIEC et le décor de Dave CHRISTENSEN ont porté le score de la production à plus de 10 300 exemplaires ; un essai transformé cette fois, mais néanmoins sans suite aux USA.

1978 "CHARLIE'S ANGELS"

1978/1988, plus de 10 ans que sévissent sur nos écrans le trio des **"DROLES DE DAMES"** ou, pour les initiés des séries de T.V. , "CHARLIE'S ANGELS".
Placé dans le giron de COLUMBIA PICTURES, GOTTLIEB trouve alors son inspiration essentiellement dans les films ou feuilletons à la mode. Il est encore possible aux inconditionnels de l'électromécanique de retrouver le cliquetis des anciens compteurs à rouleaux avec des "CHARLIE'S ANGELS" non électroniques (quelque peu simplifiés). Encore un 4 joueurs dans les 2 techniques, "SOLAR RIDE", puis GOTTLIEB bascule définitivement dans le "solid-state system" que lui a créé la firme ROCKWELL...

FIRE AND FORGET

LE FUTUR EST ENTRE VOS MAINS, TIREZ PUIS OUBLIEZ, NE REGARDEZ JAMAIS DERRIERE

VOUS ETES NOTRE DERNIERE CHANCE...



TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92

DREAM-UP 45.84.29.79

MAYDAY!

IZNOGOUD



1) - trouver la bonne salle (salle 1, 2 ou 3) ;
- se diriger vers la négresse ;
- l'amadouer pour être en possession d'un voile.

2) - se diriger vers la salle 5 (harem) ;
- piquer une colère pour être en possession d'un diamant.

3) - se placer sur le tapis magique qui vous téléportera au 9 où est peut-être le calife. S'il n'y est pas, allez le chercher dans les salles 7, 8 ou 10.

4) - lui donner le diamant (tapoter la manette d'un coup sec vers le haut en appuyant sur FIRE) ;
- vous obtiendrez ainsi le cadeau empoisonné pour le calife.

5) - allez voir le calife (salle 3) pour lui donner le cadeau.

Simple non ?

Quelques indices :

Attention ! Il s'agit de la version PC 1512, les autres présentent de légères différences...).

AVALLET Michel

10 ◀ 7

6 8 9 10 ▶ 7

◀ 5 Harem · 4 · 3 Calife · 2

1 D ▶ 4

D : Départ

1, 2, etc : numéro des salles

et : portes

: coussin magique

: tapis qui transporte au 9.

Eh les mecs ! Vous z'endormez pas ! Lisez bien cette page et venez vite en aide à nos pauvres z'aventuriers en perdition...

SOLUTIONS DEMANDEES POUR :

— Oxphar sur CPC (pour Christophe Chaffard)
Comment sortir de la salle de la folie et que faire lorsqu'on arrive à la voix du peuple ?

— Space Quest (pour Tran Van Quoc Bao)
Je voudrais savoir comment tuer Orat ? En plus clair, j'aimerais connaître la solution...

— L'aigle d'or (pour Stéphane Bénéjan)
Pouvez-vous m'envoyer le plan ?

— The Ninja (Sega)
Où trouver les 5 rouleaux verts permettant de délivrer la princesse du 13ème tableau ?

— My hero (Sega)
Comment, dans le 3ème niveau, pousser les rochers qui nous foncent dessus pour nous tuer ? Sniff ! (N.D.L.R : Z'avez déjà vu des rochers aussi féroces, vous ???)

— Rocky (Sega)
Comment battre Drago ? Il me massacre ! Aïe !

— Secret Command (Sega)
Dans le 5ème niveau, comment tuer ceux qui sont derrière les ponts ? Quand je passe dedans, ils me détériorent...

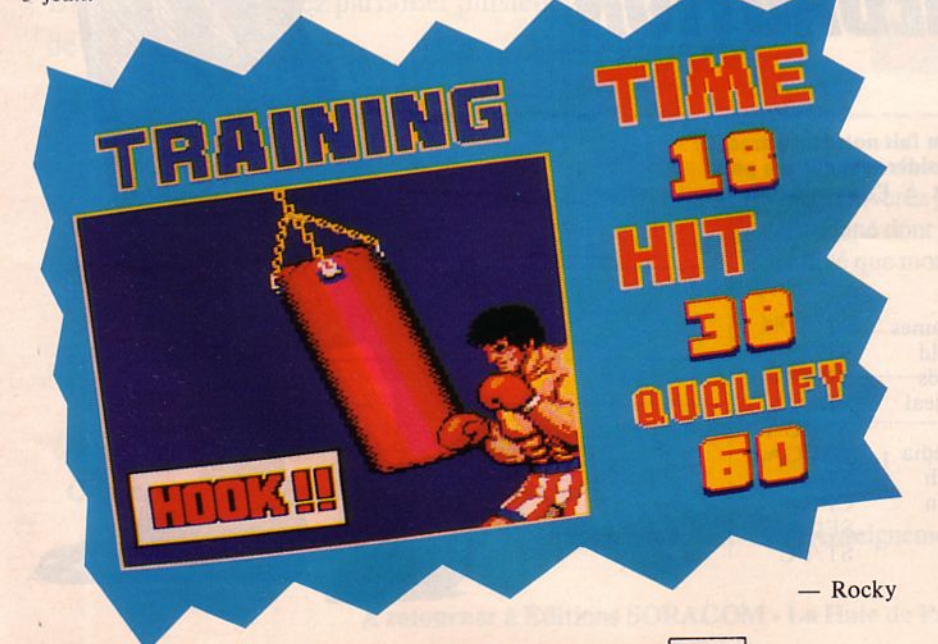
— Space Harrier (Sega)
Qui pourrait me donner des vies infinies ? Sinon je ne dépasserai pas le 13ème tableau ! (Eh ! le 13, ça porte malheur...)

S'il vous plaît, aidez vite Rodolphe, sinon quelle fin atroce lui est réservée dans ces 5 jeux.

— My hero

— Secret Command

— Space Harrier



— Rocky

UN PETIT TRUC, TOUJOURS SUR SEGA :

Ah ! Au fait ! Avant de mourir écrasé sous des rochers, il nous a livré quelques secrets pour After Burner (Sega) :
pour aller jusqu'au 12ème tableau sans perdre une seule vie, il suffit de tirer la manette vers vous en diagonale (droite ou gauche). Ainsi les ennemis, quand ils vont vous tirer dessus : ils vous rateront !... (Ca ne marche plus après le niveau 12 donc faites gaffe...).
Alors si vous sauvez la vie de Rodolphe, il y a de fortes chances pour qu'il vous file le plan de Zillion dans un prochain numéro (à condition qu'il nous envoie son adresse...).

le hit des LECTEURS

L'Arche du Captain Blood est très proche du sommet, mais est-ce vraiment une surprise ? Ce mois-ci, 3 nouveautés font leur entrée : Return to Genesis, Roadwars et Obliterator.

1 - **Arkanoïd**
Imagine
2 - **L'Arche du Captain Blood**
Ere International
3 - **Test Drive**
Accolade
4 - **Defender of the Crown**
Epyx
5 - **Buggy Boy**
Elite
6 - **Trantor**
Go !
7 - **California Games**
Epyx
8 - **Platoon**
Ocean
9 - **Barbarian**
Palace Software
10 - **Out Run**
Sega
11 - **King of Chicago**
Cinemaware
12 - **Terrorpods**
Psygnosis
13 - **Western Games**
Magic Bytes
14 - **Marble Madness**
Electronic Arts
15 - **Gunship**
MicroProse
16 - **Goldrunner**
Microdeal
17 - **Combat School**
Ocean
18 - **Xenon**
Melbourne
19 - **Return to Genesis**
Firebird
20 - **Super Ski**
Microïds
21 - **Predator**
Activision
22 - **Flight Simulator II**
Sublogic
23 - **Roadwars**
Melbourne House
24 - **Obliterator**
Psygnosis
25 - **Enduro Racer**
Activision



les coups de coeur de la REDACTION

Les coups de cœur de la rédaction sont en fait notre hit-parade. Il est évident que l'équipe de testeurs considère chaque jeu pour sa valeur propre et non par rapport à l'ensemble de la production.

1	**Bob Morane Océans I**	Infogrames	ST
2	**Out Run**	US Gold	ST
3	**Super Ski**	Microïds	ST/PC
4	**Goldrunner II**	Microdeal	ST
5	**Jinks**	Go !	AMIGA
6	**Explora**	Infomédia	AMIGA
7	**Vixen**	Martech	ST
8	**Blood Brothers**	Gremlin	CPC
9	**Great Golf**	Sega	SEGA
10	**Versailles Story**	FIL	ST/PC



DEVENEZ PARRAIN D'UN NOUVEL ABONNE

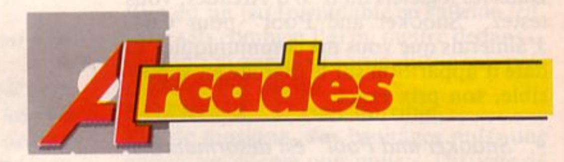
6 NUMEROS GRATUITS

POUR VOUS
VOTRE ABONNEMENT
PROLONGE DE 6 NUMEROS

POUR LUI
200 F
11 NUMEROS
+ 1 SUPERBE CADEAU !

Un lecteur satisfait est notre meilleure garantie !
Alors, soyez le représentant d'ARCADES ; en remerciement de votre efficacité nous prolongerons votre abonnement de 6 numéros. Cela veut dire, que pendant 6 mois, vous recevrez chez vous, gratuitement, votre lecture préférée ! Bien sûr, vous pouvez parrainer plusieurs lecteurs. Autant de fois 6 mois !

Dans le même temps, le nouvel abonné bénéficie du tarif en vigueur et du cadeau spécial.
Renvoyez-nous le bulletin accompagné du règlement afin que l'abonnement commence dès le prochain numéro.



✂ -

LUI

Abonnement pour 1 an - 11 numéros à ARCADES

NOM ______________________

Prénom ______________________

Adresse ______________________

Ville ______________________

Code Postal |_|_|_|_|_|

Ci-joint chèque au nom des Editions SORACOM

Signature

VOUS

Vous trouverez joint les coordonnées et le règlement du nouvel abonné dont je suis le parrain.
J'ai noté que mon abonnement sera prolongé de 6 numéros.

NOM ______________________

Prénom ______________________

Ville ______________________

Code Postal |_|_|_|_|_|

(ces renseignements nous suffisent)

A retourner à Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

Courrier des lecteurs

Vous pouvez nous écrire, pour nous faire part de vos états d'âme, de vos désirs et suggestions... ou de vos colères. Dans tous les cas, n'oubliez pas de mettre votre adresse et, pourquoi pas, votre numéro de téléphone (ils n'apparaîtront pas dans la revue) ; car nous pouvons avoir besoin de vous joindre.
Notre facteur s'est habitué au volume de courrier et il arrive maintenant avec une remorque derrière son vélo, alors vous pouvez y aller. A vos stylos !

Stéphane MAGUIN - ANTONY

Passionné par ta revue, je t'écris pour savoir si sur Space Racer version Amstrad CPC, il est possible de changer les paysages de fond ?

• *Eh bien, à notre connaissance, nous ne pensons pas que cela soit possible. Et puis, ils sont beaux les fonds de Space Racer, pourquoi voudrais-tu les changer ?*

Christian CHUNG - 93200 ST DENIS

Dans les logiciels du n° 8 d'Arcades, vous testez "Snooker and Pool" pour C64. J'aimerais que vous me communiquiez sa date d'apparition sur le marché et, si possible, son prix exact.

• *"Snooker and Pool" est désormais disponible sur le marché. Par contre, nous n'avons pas connaissance de son prix sur le marché français.*

Jérôme LEBECQUE 77400 LAGNY-SUR-MARNE

Possédant un Amstrad PC 1640 ECD, je suis déçu par le graphisme des jeux pour compatibles PC. Pourriez-vous me communiquer une liste des jeux utilisant le mode EGA ?

• *Nous n'avons pas établi de liste de jeux profitant des caractéristiques des machines EGA. Par contre, nous le signalons désormais dans nos bancs d'essais. Au hasard des titres, nous pouvons vous citer Gunship, Tetris, Bard's Tale, Jet, La Bosse des Maths, Les Passagers du Vent I et II.*

J'veux pas dire mon nom ni mon adresse

Je trouve que vous ne testez pas assez de programmes sur Thomson. Pourquoi ne demandez-vous pas aux lecteurs d'Arcades leur avis sur différents jeux essayés sur leurs propres machines ? Sachez que je me porte volontaire !

• *Nous testons les jeux qui nous arrivent et, nous l'avons déjà écrit, ce n'est pas sur Thomson qu'on en reçoit le plus. Regarde du côté des pages "adaptations", tu en trouveras certainement.*
Quant à demander l'avis des lecteurs, nous l'avons déjà fait et nous attendons vos réponses. Et si tu donnais l'exemple en nous envoyant, en 10 lignes pour chacun, ton avis sur les jeux les plus récents que tu possèdes (ou que tu as vus et essayés chez un revendeur) ?



Mario DI-STEPHANO
68200 MULHOUSE

Bonjour ! Je viens d'acheter par curiosité le n° 8 de votre revue.../... Je pense que vous pourriez créer une rubrique où nous, lecteurs, pourrions parler de tel ou tel soft, ce qu'on lui trouve, la note qu'on lui attribue, s'entraider pour un jeu, etc.
Vous pourriez aussi diminuer un peu le nombre de pages que vous accordez pour un seul soft, je trouve que c'est un peu trop, enfin il faut voir ce qu'en pense les autres.
Agrandissez le courrier les lecteurs, c'est toujours super intéressant.



Les petites annonces gratuites sont un atout pour vous, continuez dans ce sens ! Ouf ! j'ai terminé. (S'ils me publient, je me demande bien comment ils vont caser tout ça !). Enfin, laissez-moi vous dire que je ne vous aime pas, je vous adore (pas de fleurs, merci !).
PS : Donnez-moi une note pour mes fautes d'orthographe et faites-moi signe si vous avez compris un seul mot à ce que j'ai écris. Salut !

• *Bon, pour les fautes d'orthographe, on ne dira rien. D'ailleurs, l'école est bientôt finie ! Pour l'avis des lecteurs, même remarque que pour le courrier ci-dessus : t'as qu'a donner l'exemple et nous faire part de tes remarques sur des jeux récents (10 lignes pour chaque !).*
Quant au courrier les lecteurs, plus vous nous écrirez pour dire des choses intéressantes, plus nous lui consacrerons de la place, alors à vos stylos !

Frédéric SANNE - 97300 CAYENNE

Félicitations pour votre excellent mensuel.../... Toutefois, j'aurais aimé y trouver divers renseignements : nombre de tableaux différents, bruitages présents ou pas, facilité de manipulation (icônes, joystick), détail du manuel d'utilisation, etc.

• *Nous pensons que la fiche technique donne désormais tous ces détails. Il est vrai que nous n'insistons pas trop sur la qualité du manuel sauf lorsque cela nous paraît indispensable.*

Laurent VERDON
86100 CHATELLERAULT

SVP, plus de trucs sur Thomson !
Un truc que je trouve bizarre : un "Arcades" neuf coûte 20 F, un ancien numéro aussi. Pourquoi ?

• *Bon, pour Thomson, on n'y revient plus. Vois plus haut !*
Le prix des anciens numéros inclut le port, c'est la raison pour laquelle nous les vendons 20 F. Et comme ils sont très demandés par ceux qui viennent juste de découvrir Arcades... il n'est pas question qu'on les brade !

Frédéric MOULIN - 13004 MARSEILLE

Possesseur d'un Amstrad CPC 464 avec lecteur de disquette, je suis victime d'un massacre.
En effet, ça fait 5 mois que j'ai le drive-disk DDI-1 et depuis 1 mois aucune de mes cassettes ne s'enregistre correctement ! J'ai essayé d'enlever le DDI-1 mais toujours rien ! Help !!!
J'ai un autre problème. Je dois faire un choix embarrassant : j'aime l'histoire universelle, les jeux d'aventure non-fantastiques ; lequel me conseillez-vous entre "Les Ripoux" et "Pirates" ?
PS : Arcades est un très bon et même excellent journal !

Pour ton 464, le problème est du ressort d'un technicien. Nous ne te conseillons pas d'y toucher mais plutôt de l'envoyer en SAV.
Quant au choix entre "Pirates" et "Les Ripoux", les genres sont si différents... En ce qui nous concerne, on préfère "Pirates" mais tu seras peut-être d'un autre avis...

Emmanuel JAMBUT - 45410 ARTENAY

Salut Arcades ! Ton canard n'est pas trop mal mais pourrait subir quelques améliorations (fourchettes des prix pour les softs...). J'ai quelques questions à te poser :
- Est-ce vrai qu'Amstrad travaillerait actuellement sur un 16 bits compatible Amiga ?
- Est-ce que l'on verra un jour "The Train" (Accolade), "Test Drive" (Accolade) ou "Defender of the Crown" (Cinemaware) sur CPC ?
PS : Bravo pour la mini BD "Mister Arcades" et pour les concours : 1 tous les mois c'est bien !

• *Merci pour tes suggestions et tes remarques, Emmanuel. En ce qui concerne les projets d'Amstrad, c'est des gens très secrets, tu sais. Des bruits courent à propos d'un 16 bits familial. A une certaine époque, on parlait aussi de console... Quant à la compatibilité Amiga, ce serait un drôle de choix ! Pour les logiciels d'Accolade ou de Cinemaware, il ne faut pas se faire trop d'illusions quant à une adaptation sur CPC...*

Laurent CLOCHARD - 86240 LIGUGE

Finalement, je ne regrette pas tellement de m'être abonné à ton journal, même pas du tout ! D'abord, je voudrais te parler de ce qui me fait sortir hors de moi, des trucs comme ça, ça devrait être interdit : Out Run est un jeu formidable en salle de jeu, je ne sais combien j'ai pu mettre dedans... Quand j'ai appris sa sortie, je me suis précipité et l'ai essayé :
HORREUR ! C'était horrible.
Pas de musique, des bruitages nuls, une animation encore plus nulle... Difficile de faire pire !!! Et Buggy Boy : même chose ! Ce super jeu est une vraie loque (je parle des versions CPC). Je trouve qu'il y a vraiment du laisser-aller de la part des créateurs. La seule ressemblance entre les versions café et ordinateur est le nom, seulement le nom... Alors, chers lecteurs (et lectrices) ne vous laissez pas avoir : allez d'abord essayer avant d'acheter !!!
PS : Restez impitoyable sur les bancs d'essais de logiciels.

• *Des adaptations plus que médiocres en effet. Par contre, sur Atari ST, elles tiennent la route. Un seul conseil : lisez Arcades avant d'acheter... si vous n'avez pas la possibilité d'essayer vous-même le jeu.*



CATALOGUE

Vente Par Correspondance



Offre valable jusqu'au 30/06/88

MULTICOURBES III

de Sylvain VIEUJOT

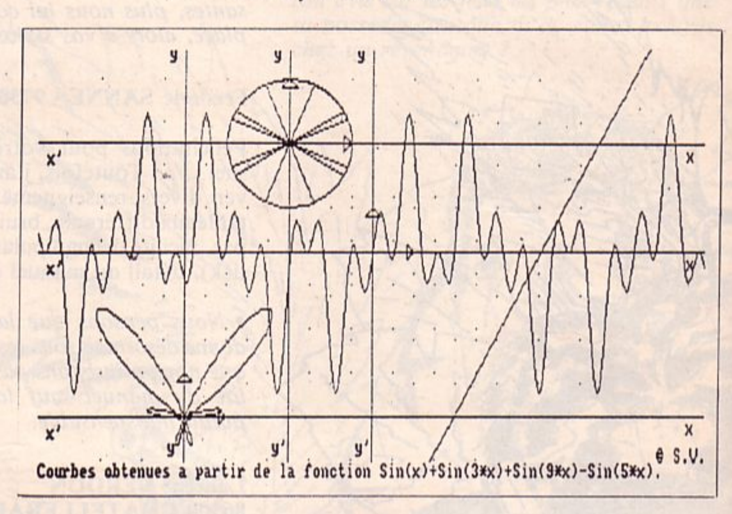
Ce logiciel s'adresse aux élèves du second cycle; il permet l'étude de fonctions, de suites numériques et la résolution d'équations trigonométriques.

Options disponibles :

- Etude de fonction simple ou avec un paramètre m, suite numérique, équation trigonométrique...
- Etude de suite arithmétique ou géométrique...
- Possibilité de changer de repère (ou de le grossir), d'intervalle étudié, d'amplitude graphique...

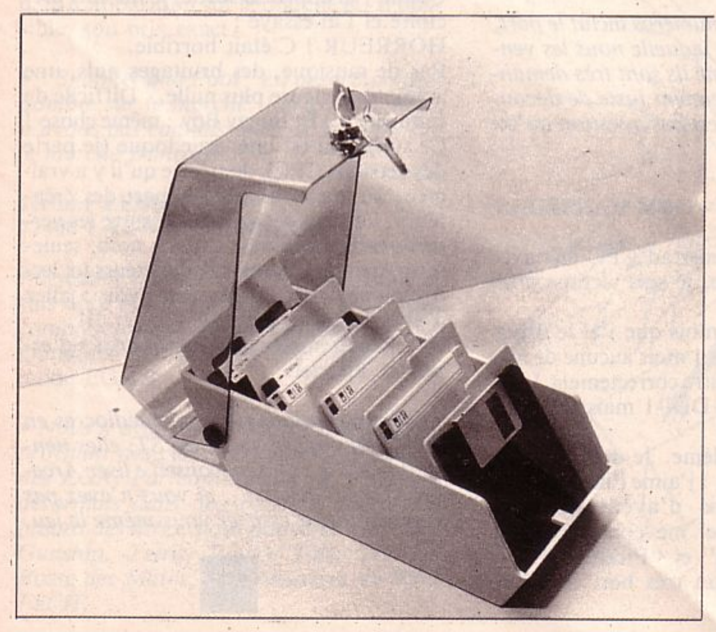
Disponible sur disquette 3" pour CPC 664 et 6128, au prix de : ***230 F***

Réf. : BEP001



Courbes obtenues a partir de la fonction Sin(x)+Sin(3*x)+Sin(9*x)-Sin(5*x).

OFFRE SPECIALE



• Boîte DATA Case 5"1/4 (50 disk) 10 disquettes D F D D 5"1/4	135F + Port et emballage 25 F
	Total Lot 160F
• 1 Boîte DATA Case 3"1/2 (40 disk) 10 disquettes D F D D 3"1/2	275F + Port et emballage 25 F
	Total Lot 300 F
• 1 Boîte DATA Case 3" (20 disk) 10 disquettes D F D D 3"	355F + Port et emballage 25 F
	Total Lot 380 F

• Boîte DATA Case seule

3" 3"1/2 90 F + Port et emballage 25 F	**5"1/4** 95 F + Port et emballage 25 F
Total Lot 115 F	**Total Lot 120 F**

CATALOGUE LIVRES

ATARI ST



LE LIVRE DU GEM

Comprendre et utiliser GEM efficacement, et profiter de son immense bibliothèque... Avec le LIVRE DU GEM, toutes les informations fondamentales sont à portée de main : la programmation de GEM en assembleur, C ou GFA BASIC ; l'accès aux ressources, menus déroulants, description des routines... Un formidable outil de développement pour votre ATARI ST.

Réf. MA 139 (462 p.) 179 F



DISQUETTE ET DISQUE DUR SUR ST

Tirez le maximum de votre lecteur de disquettes grâce à la gestion des fichiers. Vous saurez tout sur la structure d'une disquette, l'emplacement des programmes, l'accès direct aux données par le biais des langages machine ou BASIC. Profitez aussi de nombreux utilitaires (copies, formatages spéciaux...).

Réf. MA 172 (483 p.) 179 F

Réf. MA 272 299 F avec la disquette



LE LIVRE DU GFA BASIC

L'ouvrage indispensable pour exploiter au maximum votre langage favori. Toutes les commandes de l'interpréteur et du compilateur sont expliquées. De puissantes procédures, notamment en graphisme et en animation, décupleront votre efficacité dans la programmation en GFA BASIC.

Réf. MA 185 (656 p.) 199 F

Réf. MA 285 319 F avec la disquette

BIEN DEBUTER SUR ATARI ST

Pour prendre un bon départ et gagner du temps, ce livre aborde simplement l'installation de votre machine, l'utilisation du TOS et de GEM, la souris, l'écran, le clavier, le BASIC et le Logo. Vous créez vos premiers programmes et maîtrisez les différentes configurations de l'ATARI ST.

Réf. MA 156 (244 p.) 129 F

DEVELOPPER EN GFA BASIC

Ecrit par l'auteur du GFA BASIC, cet ouvrage permet de tirer le maximum de l'interpréteur et du compilateur. Tous les sujets indispensables que les programmeurs attendaient sont enfin traités : hardcopy, emploi des routines AES, chargement des polices avec GEM... et en plus une multitude de nouveaux utilitaires.

Réf. MA 295 (256 p.) 299 F avec la disquette



BIEN DEBUTER SUPERBASE

La fameuse base de données relationnelle conviviale dispose maintenant d'un manuel d'initiation très approfondi. Des exemples simples pour créer rapidement un fichier type, modifier ses champs, son exploitation, affiner ses recherches à l'aide du filtre et des nombreux opérateurs logiques. Accessible à tous...

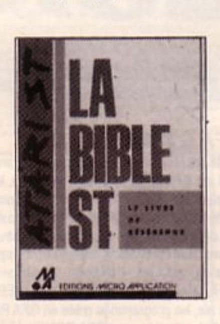
Réf. MA 008 (205 p.) 149 F.



LA BIBLE DE L'ATARI ST

460 pages pour exploiter à fond la puissance de votre ATARI ST. Découvrez la structure du Hardware : le BIOS, GEM, et les adresses importantes des routines ; une description détaillée des interfaces (port d'extension, interface souris, V24...).

Réf. MA 142 (462 p.) 199 F.



GRAPHISME EN GFA

La référence absolue des infographistes sur ST. Plus de 800 pages d'informations précieuses, commentées et détaillées. GRAPHISME EN GFA est une porte ouverte aux délires les plus fous, en 2 ou 3 dimensions, en animation. Sujets traités : programmation sous GEM (fenêtres, menus) ; algorithmes de tracé de lignes, cercles, projections ; création de polices de caractères...

Réf. MA 502 (872 p.) 249 F.

Réf. MA 602 349 F avec 2 disquettes

APPLICATIONS POUR SUPERBASE

Enfin un recueil d'applications complet pour SUPERBASE et SUPERBASE PROFESSIONAL. Des exemples concrets, variés et intéressants pour aborder tous les types de développements qu'offre un SGBD : gestion d'un compte bancaire, d'un porte-feuille boursier, d'une cave à vins, d'un stock, d'une facturation, d'une bibliothèque...

Réf. MA 617 349 F (à paraître).

TRUCS ET ASTUCES EN GFA BASIC

Pour exploiter les fantastiques possibilités de ce langage, il est indispensable de connaître les astuces des professionnels du GFA BASIC : un éditeur d'icônes pour créer ses symboles, programmation de GEM, Ressources Construction Set sous GFA BASIC...

Réf. MA 299 (400 p.) 269 F avec la disquette.



SOS GFA BASIC

Le GUIDE SOS GFA BASIC décrit avec précision la syntaxe de toutes les instructions du GFA BASIC. De plus, il explique en détail comment exploiter les commandes GEM VDI, AES, GEM DOS et les fonctions BIOS directement en GFA BASIC. Grâce aux multiples index et répertoires, vous trouverez immédiatement l'information désirée. Toutes les fonctions sont organisées selon un ordre logique (commandes d'entrée/sortie, accès disque, structure de contrôle...).

Réf. MA 102 (300 p.) 149 F



SOS FIRST WORD

Destiné à tous les utilisateurs des logiciels FIRST WORD et FIRST WORD PLUS sur ST, le GUIDE SOS FIRST WORD résume tout ce qu'il faut savoir pour exploiter complètement ces programmes (description des utilitaires FIRST MAIL, FIRST SPOOLER...). Grâce aux index, répertoires et tableaux récapitulatifs, vous saurez par exemple en un clin d'oeil comment insérer des ruptures de pages conditionnelles, comment définir les codes d'impression, comment utiliser une image au format DEGAS...

Réf. MA 103 (250 p.) 129 F

COMMODORE 64, 128 AMIGA

BIEN DEBUTER SUR AMIGA

Vous voulez apprendre à utiliser correctement votre AMIGA 500 ? Sans cependant gâcher votre plaisir avec un jargon de spécialiste ou un exposé trop théorique. Avec BIEN DEBUTER vous découvrirez les agréments multiples que recèle l'AMIGA. Un livre illustré de façon amusante pour apprendre tout ce que vous avez besoin de savoir sur votre super ordinateur.

Réf. MA 197 (400 pages) 149 F.

COMMODORE 128 : TRUCS ET ASTUCES (n°1)

Tous les "trucs" à savoir sur le Bankswitching, la configuration mémoire, les registres du contrôleur vidéo, la programmation graphique, les fenêtres, le mode multitâches, etc.

Réf. MA 135 (324 pages) 149 F.

COMMODORE 128 : LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE 1571 (n°4)

Voici l'outil indispensable pour les débutants et un "must" pour l'utilisateur professionnel. Ce livre, clair et complet, regroupe notamment toutes les possibilités du PCW, et répond à vos différentes attentes. Il solutionne avec efficacité tous les problèmes de programmation et d'utilisation du PCW.

Réf. MA 138 (485 pages) 179 F

COMMODORE 64 : LE LANGAGE MACHINE TOME 2

Ce livre est une introduction à la programmation professionnelle en langage machine qui va de l'analyse des problèmes aux algorithmes en langage machine. Il contient notamment tout ce qu'il faut savoir sur l'arithmétique à virgule flottante, et la programmation des interruptions.

Réf. MA 106 (260 pages) 149 F

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DU COMMODORE 128 (n°2)

Manuel de référence, on y trouve, entre auters choses : la description du système, du hardware, des interfaces, l'explication des chips Vic, du système vidéo, le SID, la description détaillée du MMU, le listing de la ROM, des programmes, etc.

Réf. MA 136 (430 pages) 249 F

COMMODORE 128 : LE LIVRE DU BASIC (n°5)

Pour apprendre progressivement et à travers de nombreux exemples, le BASIC du COmmodore 128.

Réf. MA 144 (250 pages) 149 F

AMIGA : TRUCS ET ASTUCES

Une véritable mine d'idées pour les processeurs d'AMIGA. Grâce aux conseils, exemples et nombreux programmes en BASIC et en C, tirez pleinement parti des possibilités fantastiques de votre machine. Avec TRUCS ET ASTUCES AMIGA, découvrez quantité d'informations sur la structure et la programmation de votre ordinateur.

Réf. MA 188 (366 pages) 199 F

COMMODORE 128 : LE LIVRE DU CP/M (n°3)

Si vous voulez entrer avec le Commodore 128 dans le monde du CP/M, voici l'ouvrage qu'il vous faut ! Ce livre en effet vous explique tout sur cet operating system en tenant compte des spécificités propres au Commodore 128, notamment le format Commodore et le format CP/M, la gestion et la programmation de données.

Réf. MA 137 (305 pages) 149 F

COMMODORE 128 : PEEKS ET POKES (n°6)

Ce livre est une excellente introduction à l'utilisation des possibilités offertes par l'operating system du C128. De nombreuses adresses de pokes et de routines stratégiques sont fournies ainsi que les méthodes pour les utiliser. Ce livre décrit également le système d'exploitation, l'interpréteur, la page zéro, les pointeurs et la pile du C128.

Réf. MA 152 (230 pages) 129 F

CATALOGUE LOGICIELS

ATARI ST



CALCOMAT ST : LE TABLEUR REFERENCE

Plus qu'un tableur traditionnel, CALCOMAT ST possède un module graphique, un calepin, une caculatrice et un presse-papier. grâce aux outils de GEM, vous pouvez travailler sur une feuille de calcul tout en visualisant l'évolution graphique des résultats. De plus, il communique ses données avec d'autres logiciels (gestion de fichiers, traitement de texte...). Quelques chiffres : tableaux de 65 535 lignes sur 65 355 colonnes ; 43 fonctions mathématiques, statistiques ; 8 types de représentation graphique ; 7 fenêtres simultanément à l'écran...

Réf. MA 009 390 F

TEXTOMAT ST : LE TRAITEMENT DE TEXTE PERSONNEL

D'une souplesse d'utilisation exceptionnelle, TEXTOMAT ST offre toutes les fonctions classiques (insertion, recherche, remplacement, tabulation illimitée...) ainsi que des fonctions très professionnelles : édition de texte en colonnes, impression verticale, calcul des césure...Mieux encore : TEXTOMAT ST génère automatiquement index et sommaire, travaille en mode WYSIWYG et, avec 30 touches de fontion de 180 caractères, phrases répétitives ou adresses sont immédiatement accessibles.

Réf. MA 002 390 F

DATAMAT ST : LE GESTIONNAIRE DE FICHIERS

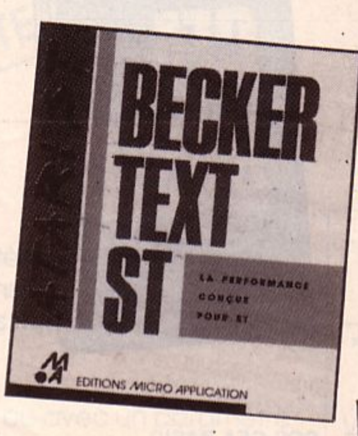
DATAMAT ST allie la puissance d'une base de données à la convivialité de votre ST. Avec les outils de GEM, la création d'un masque de saisie ou la mise à jour d'un fichier deviennent un jeu d'enfant. DATAMAT ST en quelques chiffres : 64 000 enregistrements de 64 000 caractères par fichier avec un nombre illimité de zones de saisie ; des masques de saisie de 5000x5000 pixels ainsi qu'un masque d'imprimante pleine page...DATAMAT ST peut exporter ou récupérer les données d'autres logiciels.

Réf. MA 003 390 F

BECKERTEXT : LE TRAITEMENT DE TEXTE PROFESSIONNEL

BECKERTEXT répond à toutes les applications que vous attendez d'un traitement de texte. Souplesse : travail en WYSIWYG avec multicolonnage et insertion d'images graphiques à l'impression ; 3 polices de caractères en 7 styles ; définition des en-têtes et bas de pages ; affichage de phrases présélectionnées... Puissance : un dictionnaire enrichissant son vocabulaire lors de la saisie, pour corrections et césures ; possibilité de poser des tabulations numériques pour les calculs ou la création automatique d'index et de sommaires... L'impression des textes verticaux et d'images graphiques fait de BECKERTEXT l'un des meilleurs logiciels de traitement de texte sur ST.

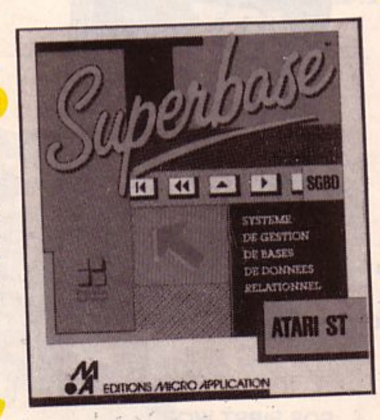
Réf. MA 020 750 F



SUPERBASE : UNE BASE DE DONNEES RELATIONNELLE POUR TOUS

Premier d'une nouvelle génération de gestionnaires de fichiers, SUPERBASE bénéficie des toutes dernières innovations dans sa facilité d'utilisation : menus déroulants, fenêtres multiples, sélection par cliquage... Des commandes de type magnétoscope simplifient grandement la recherche des fiches. SUPERBASE est aussi un SGBD très puissant : capacité de 16 millions d'enregistrements et de 999 index par fichier, nombre de champs illimité... Toutes les possibilités de tri, recherche par mot clé, mise à jour, édition sont effectuées en un temps record, sans programmation. Grâce à ses capacités graphiques, l'affichage de textes et images, l'impression d'états complexes ou d'étiquettes devient un véritable jeu d'enfant.

Réf. MA 018 990 F



CALCOMAT 2 : LE TABLEUR HAUTES PERFORMANCES

CALCOMAT 2 est une refonte totale de CALCOMAT ST. Résolument professionnel, il décuple sa puissance avec ses nouvelles fonctions : calcul simultané sur plusieurs tableaux, possibilité de simulations très poussées d'états...

Plus de 50 fonctions sont ainsi disponibles. CALCOMAT 2 offre un grand confort d'utilisation : modification des tableaux en corrigeant les graphiques avec la souris ; plusieurs styles de carctères, d'échelles graphiques...

Enfin, une zone de communication permet le formatage des données pour l'exportation vers d'autres logiciels.

Réf. MA 024 890 F



GFA 3.0

En octobre 1986, MICRO APPLICATION introduisait en France le langage de légende de l'ATARI ST : le GFA BASIC. le succès de ce langage a été foudroyant et plus de 15 000 exemplaires ont été vendus en France. Aujourd'hui, MICRO APPLICATION vous présente le nouveau BASIC de Frank Ostrowski, le GFA 3.0. Compatible avec le 2.0, il vous permettra d'aller beaucoup plus confortablement.

Réf. MA 027 750 F



GFA BASIC 2.0

Le GFA BASIC s'est imposé comme le langage standard sur ST. Rapide, puissant et simple, le GFA BASIC représente plus de 200 commandes pour programmer la souris, les zones d'alerte, les menus déroulants... Ses caractéristiques : programmation structurée, interface GEM ultra-rapide, interpréteur compact, éditeur puissant, calcul sur 11 chiffres... Instructions : REPEAT, UNTIl, DO, LOOP, CIRCLE, FILL, TIMER, XBIOS... Bien sûr, les programmes créés en GFA BASIC pourront être compilés avec GFA COMPILATEUR.

Réf. MA 012 495 F

GFA COMPILATEUR 2.0

Pour accélérer vos programmes en GFA BASIC au niveau du C, Turbo Pascal ou Assembleur, une seule solution : le GFA COMPILATEUR. Il décuple la vitesse des applications quasi instantanément, sans passer par le Run Time ou autres librairies de programmes, sans aucun LINKER, en générant du code machine compact et très performant. Simple d'utilisation, il vous fera bénéficier de la formidable rapidité du ST (ne compile que le GFA BASIC).

Réf. MA 013 295 F

GFA BASIC ARTIST : ANIMEZ VOTRE TALENT

Les graphismes les plus fous s'animent, les lutins se déforment en suivant les trajectoires indiquées... GFA ARTIST est stupéfiant. Sa puissance permet la projection sur une sphère, un cylindre, une perspective... GFA ARTIST est un véritable studio d'animation : création de séquences avec arrière-plan, animation en temps réel... Ses nombreux utilitaires (éditeur de caractères, logiciel de fusion des films) font de lui une merveille en animation graphique. (Configuration minimum : 1 Mo de mémoire, TOS en ROM, écran couleur).

Réf. MA 026 495 F



PLUSPAINT ST

Fonctionnant dans les 3 résolutions, PLUSPAINT ST crée et imprime facilement des images de haute résolution. Il possède tous les outils indispensables : bombe, cercle, ellipse, gomme, loupe... PLUSPAINT ST travaille en plusieurs modes de dessin (opaque, transparent) avec 36 motifs différents. Il peut même s'utiliser en A4 avec scrolling et une définition de 648x800 points. Les caractères vont du corps 8 à 36, en gras, souligné, contours... PLUSPAINT ST récupère des images LOGO, DEGAS, DOODLE... Enfin, par le biais d'un module spécifique, l'impression peut être adaptée aux différentes imprimantes.

Réf. MA 008 350 F

PROFIMAT ST : L'ASSEMBLEUR DU 68000

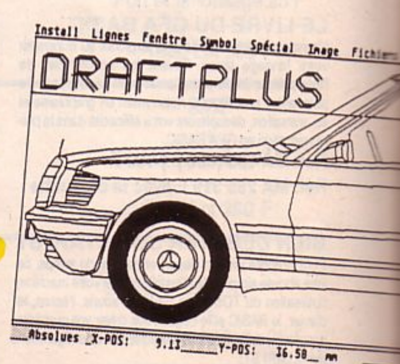
PROFIMAT ST est un système de développement complet pour la programmation du microprocesseur 68000. Ecrit lui-même en assembleur, l'interprétation et la compilation de PROFIMAT ST sont très rapides. Caractéristiques : éditeur souple, debbuger, fonctions de recherche des erreurs, points d'arrêt redéfinissables avec la souris. Le confort d'utilisation bénéficie de GEM dont on peut appeler les routines systèmes. Très puissant, PROFIMAT ST réduit les temps de développement en langage machine.

Réf. MA 015 495 F

GFA DRAFT PLUS

GFA DRAFT PLUS est un programme professionnel de CAO en deux dimensions permettant de réaliser schémas de connexion, dessins techniques, croquis ou plans. Capacités : création de dessins sur 255 plans ; lignes variant de 0,3 à 4,5 mm en noir ou en couleurs (sur imprimante, écran ou traceur)... GFA DRAFT PLUS possède des guides-lignes (aimantation), une grille de positionnement variable, de nombreuses fonctions : motifs, hachures, agrandissement, déformation, rotation, zoom, symboles liés aux touches de fonctions.

Réf. MA 017 990 F



PC 1512			Cassette	Disquette
IN.121/6089	Bedlam	Arcade		207 F
IN.121/5452	California Games	Arcade		259 F
IN.007/6127	Collections Hits	Compilation		207 F
IN.358/6040	Vip Manager			287 F

AMSTRAD CPC			Cassette	Disquette
IN.007/06269	Arcade Action	Arcade	117 F	
IN.007/06271	Arcade Action	Arcade		190 F
IN.007/06161	Arkanoïd 2	Arcade	103 F	
IN.007/06163	Arkanoïd 2	Arcade		166 F
IN.050/06047	ATF	Simulateur	104 F	
IN.050/06049	ATF	Simulateur		160 F
IN.353/06099	Bedlam	Arcade	104 F	
IN.121/06091	Bedlam	Arcade		156 F
IN.149/06160	Blood Valley	Arcade/Aventure	104 F	
IN.149/06162	Blood Valley	Arcade/Aventure		156 F
IN.174/06081	Bubble	Arcade	97F	
IN.174/06083	Bubble	Arcade		161 F
IN.147/06128	Champion Ship Sprint	Simulateur		161 F
IN.007/06379	Collection Konami	Compilation	112 F	
IN.007/06383	Collection Konami	Compilation		186 F
IN.218/06291	Computer Classics	Compilation	74 F	
IN.218/06293	Computer Classics	Compilation		107 F
IN.322/06330	Dark Sceptre	Arcade	97 F	
IN.174/06328	Dark Sceptre	Arcade		161 F
IN.174/06332	Enlightenment Druid	Arcade		161 F
IN.290/05983	Eye	Réflexion	111 F	
IN.290/05985	Eye	Réflexion		167 F
IN.147/06335	Gee Bee Air Rally	Simulation	109 F	
IN.147/06351	Gee Bee Air Rally	Simulation		163 F
IN.121/06265	Gold Hits 3	Compilation	117 F	
IN.121/06267	Gold Hits 3	Compilation		202 F
IN.142/06258	Marque Jaune	Aventure	267 F	
IN.142/06260	Marque Jaune	Aventure		308 F
IN.087/05417	Pirates	Aventure		161 F
IN.322/06274	Les Privés	Compilation		207 F
IN.322/06228	Les Privés	Compilation	151 F	
IN.147/06206	Predator	Arcade	107 F	
IN.147/06204	Predator	Arcade		161 F
IN.121/06199	Rolling Thunder	Arcade	104 F	
IN.121/06197	Rolling Thunder	Arcade		156 F
IN.353/06200	Side Arms	Arcade	108 F	
IN.353/06202	Side Arms	Arcade		156 F
IN.149/05619	Tour de Force	Simulation	90 F	
IN.149/05621	Tour de Force	Simulation		136 F
IN.149/06395	Venom Strikes Back	Arcade		156 F

ATARI			Disquette
IN.149/06045	Basile Detective	Arcade/Aventure	156 F
IN.002/06022	Atari Hits	Compilation	267 F
IN.179/06217	Battle Ship	Simulation	150 F
IN.174/06019	Black Lamp	Arcade/Aventure	220 F
IN.396/06314	BMX Simulator	Arcade	162 F
IN.322/06194	Bobo	Arcade	267 F
IN.174/06326	Carrier Command	Simulation/Arcade	267 F
IN.218/06290	Computer Hits	Compilation	319 F
IN.290/05987	Eye	Réflexion	167 F
IN.121/06285	Géants d'Arcade	Compilation	232 F
IN.322/06283	Les Guerriers	Compilation	267 F
IN.087/06145	Gunship	Simulation	274 F
IN.179/06255	Ikari Warrior	Arcade	164 F
IN.242/06316	Jump Jet	Simulation	162 F
IN.002/06193	L'Ange de Cristal	Arcade/Aventure	267 F
IN.142/06266	La Marque Jaune	Arcade/Aventure	308 F
IN.217/06231	Obliterator	Arcade/Aventure	240 F
IN.147/06212	Predator	Arcade	213 F
IN.121/06279	Rolling Thunder	Arcade	202 F
IN.007/06252	Slap Fight	Arcade	207 F
IN.147/06198	Super Sprint	Arcade	161 F
IN.084/06134	Super Huey	Simulation	207 F
IN.281/05939	Test Drive	Simulation	256 F
IN.211/06102	Tetris	Réflexion	206 F
IN.087/06014	Ultima 4	Aventure	274 F
IN.174/06381	UMS	Stratégie	267 F
IN.219/06239	Voyage Centre Terre	Aventure	259 F
IN.024/06225	Voyageur 10	Arcade/Aventure	292 F
IN.002/06278	Warlock's Quest	Aventure	239 F
IN.058/06013	Xenon	Arcade	220 F

COMMODORE - AMIGA			Disquette
IN.179/06224	Battle Ship	Stratégie	191 F
IN.396/06317	BMX Simulator	Arcade	162 F
IN.218/06292	Computer Hits	Compilation	319 F
IN.322/06098	Cristal Hammer	Arcade	207 F
IN.379/06104	Galactic Invasion	Arcade	240 F
IN.174/06018	Golden Path	Arcade/Aventure	109 F
IN.051/06138	Jet	Simulation	398 F
IN.242/06315	Jump Jet	Simulation	162 F
IN.106/06023	Mercenary	Arcade/Aventure	251 F
IN.295/06196	Nibbly	Arcade	92 F
IN.217/06233	Obliterator	Arcade/Aventure	240 F
IN.322/06365	Passagers du vent	Aventure	308 F
IN.377/06140	Ports of Call	Simulation	425 F
IN.183/06007	Time Bandit	Aventure	195 F
IN.322/06268	Vampire Empire	Arcade	272 F
IN.219/06243	Voyage Centre Terre	Aventure	303 F
IN.350/6101	Winter Olympiade	Simulation	218 F
IN.242/6017	X R 35	Arcade	109 F

✂ -

BON DE COMMANDE

BRETAGNE EDIT'PRESSE - La Haie-de-Pan
35170 BRUZ - Tél. 99.57.90.37

NE PAS OMETTRE
+ port et emballage
Livre : 10 %
Logiciel : 20 F recommandé
Outre Mer : + 10 F par article envoie Par Avion

Désignation	Réf.	Qté	Prix unitaire	+ port et emballage	Montant	matériel utilisé
					TOTAL	

Je joins mon règlement chèque bancaire ❑ chèque postal ❑ mandat ❑ carte bleue ❑

Nom ____________ Prénom ____________

N° ______ Rue ____________

Code Postal ____________ Ville ____________

N° Carte Bleue

Date limite de validité

Signature

IMPERATIF
Si vous choisissez le paiement par Carte Bleue, n'oubliez pas d'indiquer le n° de la carte et la date de validité ainsi que votre signature



Vends console Sega avec 10 jeux (Out Run, Space Harrier, Choplifter, Hang On, Wonder Boy, Secret Command, etc.) + le light phaser et ses trois jeux. Le tout 1 900 F (ne vend pas séparément). DUTEL Laurent - 28 rue Maréchal Fayolle - 13004 Marseille. Tél.91.34.53.95.

Vends Apple 2C + Mon Mono + imprimante image writer 2 + 50 disks vierges + jeux (Tempete sous les Bermudes, California Games, Spy Vs Spy 3, Thunder Chopper...) + doc + joystick + souris : 8 500 F. Pour tous renseignements, téléphoner au 34.16.34.98. Demander Pascal.

Vends Atari 800 XL + lecteur 1050 + lecteur 1010 + nombreux jeux cass-disquettes (avec boîtier de rangement) + tablette tactile + livres et cours. Le tout vendu pour 1 500 F. Contactez OTS Fabrice - Seine et Marne. Tél.60.60.24.65. A partir de 18h.

Echange jeux et utilitaires sur 520 ST. Possède news. Tél.80.67.81.05. Après 18h.

Amstrad disk cherche correspondant pour échanges.
Cherche et possède nouveautés. Envoyez liste à ROCCHIA Grégory - 10 place du 14 juillet - 84160 Cadenet. Réponse assurée.

Echange pour C64 news. Possède : Mask 3, Rastan, Side Arms, Skate or Die, 720°, Road Wars, Trantor, Thunder Cats Comb, School, Ramparts, Ikari, Inter Karate 1 et 2, Mega Apocalypse, Gauntlet 2, Freedy Hardest et d'autres encore (disk). Envoyez liste à BOSC Jérôme - 18 rue du Chemin de Fer - 78480 Verneuil sur Seine.

Vends cassettes et accessoires pour ZX Spectrum à très bas prix. Tél.58.06.34.91. Après 17h.

Vends TO8 couleur garanti jusqu'en décembre 1988 avec : lecteur de disquettes + lecteur de cassettes + 1 manette et de nombreux jeux : 5 000 F. Tél.66.83.47.35.

Echange ou vends nouveautés pour Atari ST (CPT America, Jeanne d'Arc, Explora, Leatherneck, Out Run, etc.). Echange aussi contre programme Amiga. Vends imprimante MPS 803 pour C64, TBE : 800 F. M.L. BOUMEDDANE - 9 avenue de la Redoute - 92600 Asnières.

Commodore 64/128 échange ou vends nombreux jeux sur disks ou K7 (Bad Cat, Road Runner, etc.). Cherche news. Contact tous pays. Envoyez-moi vite vos listes. Echange pokes pour différents jeux contre 5 timbres à 2 F. Vends livres 102 programmes. GIRARD Fred - 14 rue J. Collet - 69330 Meyzieu. Tél.78.31.41.43.

Vends cassettes pour Atari 2600 (Phoenix, Pole Position, Jungle, Hunt, etc.) de 50 F à 100 F. Tél.75.34.27.48.

Amiga recherche programmes en C et en Assembleur avec fichiers sources. Je possède également de nombreux programmes. Je vends un CBM 64 + 1541 + 1530 + 12 livres + 400 disquettes + moniteur mono. Le tout 3 000 F. Contactez JOSSE Richard - 57 rue du Gne Leclerc - 93370 Montfermeil. Tel.43.30.26.34.

Recherche pour C64-128 un lecteur 1541 en bon état avec facture si possible, prix raisonnable environ 800 F. Je recherche aussi des utilitaires pour C128 uniquement exp. dBase II Multiplan, Budget Gestion et des bons jeux pour C64. Tél.87.74.65.63. Après 19h ou le week-end toute la journée.

Vends Panthère Rose et d'autres news pour Amstrad disquettes ou échange que des nouveautés. Ecrire au Club Amstrad Nanteuillais - 3 rue Charles Lemaire - 60440 Nanteuil le Haudouin. Réponse rapide.

Vends console Sega + Light Phaser + 14 cartouches (After Burner, Out Run, Space Harrier, Great Golf, Action Fighter, Secret Command, Black Belt, Enduro Racer...). Le tout : 2 500 F. Tél.48.82.22.36 l'après-midi.

520 STF échange logiciels nouveautés. Possède Ikari Warriors, Goldrunner 2, Space Racer, Leatherneck FOUCHER Fabrice - 1 route du Robelier - 44830 Bouaye. Tél.40.65.43.06.

Echange ou vends news sur Amstrad CPC disk. Téléphoner à Benoît (le week-end) au 41.67.00.74.
Par ailleurs création d'un Fanzine sur disquette.

Vends console Sega + pistolet + 8 jeux : Choplifter, Black Belt, World Grand Prix, Hang On, Rocky, Safari, Hunt, Trap Shooting, Marksman Shooting (sous garantie) avec emballages. Comme neuf ! Valeur : 2 576 F cède à 1 400 F. Tél.66.36.17.63. le soir.

Urgent ! Vends MO6 + 3 joysticks + 1 crayon optique + 25 jeux (K7), le tout 2 555 F. Tél.38.80.14.59. ou écrire à FORT G. - 24 rue des Bergeronnettes - 45520 Chevilly.

Vends orgue électronique Yamaha Portasound PSS150. Prix à débattre et Yie Ar Kung Fu 2 pour TO disk et enfin cherche contacts TO disk en Yvelines. Demander Franck au 30.56.21.08. Après 18h. Merci.

520 ST cherche contacts logiciels. SCHRICKE Evans - 33 rue Jean Jaurès Helesmes - 59171 Hornaing.

Echange + 350 jeux pour Amstrad K7 et D7. Cherche nouveautés (Bubble Bobble, Rastan, Road Runner, Indiana Jones, Mario Brothers, Buggy Boy). Possède (Arkanoïd 2, Trantor, Out Run, Gryzor, Express Raider, etc.). SAYMAN Ramazan - 2 rue Principale - 67600 Ebersheim. Tél.88.85.72.12. Après 19h.

Echange pour C64/128 nombreux programmes sur disk dont Jinks, Test Drive, Platoon, Rastan, Trantor, The Bowling Man. 14 rue Jean Reboul - 66000 Perpignan.

Vends C64 + 1541 + 1530 + imprimante 1200 + adaptateur péritel + très nombreux logiciels en K7 et D7. Le tout en excellent état (boîte de rangement, garantie, ect.) Prix à débattre. Vends aussi K7 pour console Mattel - Intel. Contactez VIOT Jérôme - La Batie Divisin - 38490 Les Abrets. Tél.76.32.09.24.

PETITES ANNONCES GRATUITES

• Notre service de Petites Annonces est **GRATUIT**. En revanche, il est **IMPERATIF** de découper et de remplir, à raison d'un caractère par case (lettre, signe ou espace), la grille ci-dessous. Nous n'accepterons pas de photocopie.
• Les petites annonces seront publiées en fonction de la place disponible, de leur ordre d'arrivée et sans garantie de délai. En outre, elles seront introduites sur le **SERVEUR 36 15 CODE MHZ**.
• Nous vous rappelons que vous pouvez vous-même mettre une petite annonce sur le serveur.

A retourner à : Editions SORACOM - Petites Annonces ARCADES - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

Echange logiciels sur Atari 520 STF. Cherche et possède news. Réponse assurée. GOMIERO Yann - 4 rue Léon Blum - Labeuvrière - 62122 Lapugnoy.

Vends Atari 520 STF (9 mois de garantie) + drive Cumana 1 méga (neuf) + 50 jeux et utilitaires (originaux) + doc, livres, revues. Valeur neuf : 8 000 F vendu 4 500 F (port compris). PERROCHEAU Stéphane - 11 rue du Moulin - 85170 Dompierre sur Yon. Tél.51.07.52.36.

Collectionneur achète original de tout logiciel ou jeu sur disquette pour Atari ST, Amiga, C64/128 et Amstrad. Envoyez liste + prix raisonnable à QUETEL Antoine - 56 rue P. Brossolette - 91130 Ris-Orangis. Tél.69.43.33.38.

Echange news sur C64 : Bubble Bobble, Test Drive, Out Run... sur disk. Cherche de nouveaux jeux (Bob Winner, Ik+, etc.) Envoyez vos listes à BOIS David - 1 rue Jean Baptiste Lebas - 59185 Provin. Tél.20.86.85.13.

Vends Thomson MO5 (TBE) + lecteur K7 + ext. musique + 2 joysticks + nombreux jeux sur K7, cédé 2 500 F. Vends avec MO5, moniteur couleur HR peu servi : 2 000 F. RIBETTE Olivier - 99 rue Fustel de Coulanges - 87000 Limoges. Tél.55.78.11.49. Soir ou week-end.

Echange, achète, vends news sur CBM 64 en K7 dans tous les pays. Possède Platoon, Tetris, Bob Moran, Super Tennis, Terramax, T & N Robbers... Cherche power pas cher. Envoyez-moi vite vos listes.DEVLIEGHERE Arnaud - 24 avenue du Hautmont - 59420 Mouvaux. Tél.20.26.00.82.

Vends jeux MSX : Macadam Bumper (K7) et cartouches Hole In one, Yie ar Kung Fu 2, Antartic Adventure. 6 cartouches au total. Le tout 800 F ou 150 F chaque. Demander Olivier BOUZERAND. Tél.85.70.41.43. En semaine après 18h30.

Cherche correspondant pour échange de jeux sur disk 6128. Possède nouveautés et plein de solutions de jeux : Exit, Grapho, Mach 3, Rastan, Rimmerunner, Blueberry, Flying Starr, Peur Amity Ville, etc. Réponse assurée très rapide. DUCHAUD Chantal - 62 rue du Général Lambert - 54110 Haraucourt.

Vends ou échange K7 Spectrum ou disquettes, 150 nouveautés, prix exceptionnel. N'hésitez pas à téléphoner, vous serez satisfait. HAYER Fabrice - 44120 Vertou. Tél.40.03.30.89.

Echange logiciels pour Amiga. Possède nouveautés. Réponse assurée même débutant. MATTIOTTI Thierry - HLM Petit Vivier - Bt 2 - Esc C - Numéro 16 - 66000 Perpignan.

Atari 520 STF vends et échange softs. Possède news. Recherche contacts durables et sérieux. 95190 Goussainville. Tél.39.92.92.77.

520 STF échange news (Out Run, Space Racer, Voyage au centre de la Terre, etc.). BISOT Guillaume - 48 bis avenue du Général de Gaulle - 94300 Vincennes. Tél.48.08.05.44.

Vends C64 + 130 + joystick + livres + 35 cassettes dont Arkanoïd, Leader Board, Basket Masters + news + péritel TBE sous garantie. Prix à débattre. 46 avenue de Corbeil Brunox. Tél.60.46.42.80. Merci.

Echange nombreux jeux sur Amiga dont beaucoup de news. Réponse assurée même pour les débutants, alors n'hésitez pas, pour tous renseignements, écrivez à AUBIN Jean-Michel - Cité les Raumettes - Bâtiment H1 - 13700 Marignane. Tél.42.77.73.00. Soir 19h.

Vends Apple 2C + moniteur + joystick + souris + sac de transport + docs + nombreux jeux et logiciels (Summer Games I et II, Lode Runner, King Quest, Winter Games...). Tout cela pour 3 500 F à débattre. Contactez VIALLARD Nicolas - 58 a rue Pierre Devoluy - 83000 Toulon. Tél.94.46.59.08.

Echange de jeux sur Amiga. Possède nouveautés. Envoyez vos listes. Réponse assurée. PATOUILLARD Laurent - 14 Chemin du Calvaire - 07600 Vals les Bains. Tél.75.94.60.38.

Vends Commodore 64 + lecteur K7 + disk 1541 + imprimante MPS 801 + traitement de texte + paddles + livres et jeux : 2 500 F. CAPOT Bernard - 16 rue du Thouet - 49400 Chace. Tél.41.52.97.81.

6128 échange jeux (pas sérieux s'abstenir). Aimerait fonder aussi un club 6128 (avec cartes privilèges, journal, échanges) m'écrire vite : HALLAIS Fabien - 4 allée Berny d'Houville - 93190 Livry-Gargan.

A vendre Spectrum + 2 sous garantie + interface 2 + joystick + livres et 130 jeux dont nombreuses news : 2 500 F à débattre. PLENEL Myriam - 1 allée des Sternes - 44600 Saint Nazaire. Tél.40.53.45.19. Heures repas.

Vends Amstrad CPC 6128 mono + imprimante + adaptateur péritel + traitement de textes + utilitaires + nombreux jeux + nombreuses revues (Hebdogiciels, Amstrad Magazine) + manuel de base : 3 000 F le tout (valeur 7 000 F) MONNIER. Tél.46.61.82.33.

Echange nombreux jeux et utilitaires Thomson sur disquette 3", 5". FOUGEROUZE A. - 1 rue des Acacias - 91220 Bretigny sur Orge. Tél.60.84.21.84. De 17h à 19h ou le week-end.

Echange jeux sur Atari 520 ST. Possède et cherche news. Possède Space Racer, Voyage centre de la Terre, Carrier Command, Warlock, Beyond the Ice Palace, Warlock Quest. Envoyez liste à CLARA David - 14 rue Pasteur - 38490 Les Abrets. Tél.76.32.18.11. Demander David.

Idéal pour débutants isolés et TS les branchés "contact"... (20 F/mois). 2 lettres de liaison par mois ! + services exclusifs ! Doc et 1 numéro contre 3 timbres. Inscription 50 F. BE'ST - Résidence beau Soleil - 39 rue Francis Poulenc - 17300 Rochefort.

Echange logiciels pour 520 STF sur région Paris et Essonne. Cherche et possède news, utilitaires. Envoyez-moi vos listes. FOFANA Thierry - 28 rue du Bonhomme en Pierre - 91000 Evry. Réponse assurée.

Vends nombreuses news pour Atari ST (Skrull, Oblit, Space Harrier, Out Run, Buggy, Leatherneck, Explora, I. Soccer + nombreux jeux. Liste contre enveloppe timbrée ou téléphoner entre 12h et 22h. A bientôt. 1 rue Louis Rolland - 92120 Montrouge. Tél.46.55.78.14.

Vends MO6 + moniteur couleur haute résolution + crayon optique + 6 jeux (Blu War, Animatix, Vol Solo, Choplifter, Las Vegas, Les dieux de la mer). Acheté le 22 janvier 1986. Prix 3 500 F (valeur 5 600 F). Tél.84.65.26.58. ou 84.32.70.55. Après 20h.

Recherche correspondants sérieux et rapides pour Atari 520 STF. Possède plein de jeux dont des nouveautés. DUCHAUD Chantal - 62 rue du Général Lambert - 54110 Haraucourt.

Vends pour IBM (originaux) jeux : Impact : 100 F, Grand Slam, Solitaire Royale : 150 F, Multiplan 3 : 1 000 F, Chart : 900 F ou échange, vends carte CGA + portserie : 800 F. Vends option board de luxe vers. 1 neuve : 1 200 F. Vends table traçante Gould Instrument 10 couleurs A3 marche sur IBM. Tél.30.38.17.35.

Vends CPC 6128 couleur + 250 jeux et utilitaires + 2 joysticks + housses + nombreuses revues + boîte de rangement + livre Basic + chiffons de net. Le tout TBE : 5 500 F à débattre. C'est URGENT ! Valeur réelle 9 750 F. PERSONNE - E-121 - Boulevard Soult - 75012 Paris. Tél.43.42.51.22. Après 19h.

Vends lecteur de disquettes DDI1 pour CPC 464 garanti 6 mois, très peu servi + 7 jeux sur disks dont Bivouac, Out Run, Trantor... Vendu 1 500 F. SMOLEN Patrice - 48 Château Gaillard - 63300 Thiers. Tél.73.80.72.77.

Achète softs pour mon 520 ST. Faire offre. Vends 2è lecteur 3P Amstrad 800. MARTEL J.M. - 42 Mail Marcel Cachin - 38600 Fontaine.

Club d'écrivain amateur : pour voir sa nouvelle, son histoire, son poème publié dans la revue "Callioppe" quel que soit son thème (informatique, voyages, fantastique, etc.) envoyez si possible un timbre pour la réponse SVP : 68 Résidence des Plaines - 83500 La Seyne sur Mer.

Vends CPC 464 couleur (1987) + nombreux jeux (Gryzor, Birdie, Renegade, Match Day II, Arkanoïd,...) + revues + livres : 2 600 F. Fabrice au 67.42.92.37.

Vends nouveautés en disquette pour C64 (Winter Games 2, Rimrunner, Apollo, etc.). La face 15 F. Pour obtenir ma liste de jeux, il suffit de m'envoyer une disquette et un timbre à 2,20 F. BARTHELEMY Cyril - 52 rue Marius Piant - 54520 Laxou. Tél.83.27.65.46.

Echange ou vends nombreux jeux Atari 520 STF DF, SF. Possède Out Run, Space Racer, Rolling, Icepal, Impossible Mission II...) + d'autres. Cherche Buggy Boy et news.
Vends ou échange Leatherneck original : 220 F. CHAYSINH Dek - 5 rue Franklin - 10600 La Chapelle St Luc. Tél.25.74.13.89. Après 18h. Contact sérieux et durable.

Affaire ! Vends Spectrum 128K + moniteur couleur + 69 logiciels dont news + interface joystick : 2 800 F état neuf. Tél.45.90.23.50. Entre 18h et 21h. Demander Gérard.

Recherche moniteur Atari mono SM124 moins de 1 000 F, lecteur Cumana 3"1/2 au même prix, ST replay à moitié prix. Cherche aussi Kresource et ST replay à moitié prix. Seulement Paris ou Yvelines. Tél.34.74.38.41.

Vends originaux pour Macintosh Apple logiciels des USA : Mac Paint, Mac Draw, Mac Write, Full Paint, traitement de texte et BASIC. Le tout 350 F. Ecrire à HERLINGER Thierry - 14 rue Etienne Collongues - 31770 Colomiers.

Carnet d'adresses

FRANCE

France Image Logiciel (FIL)
Tour Galliéni 2
36 Av. Galliéni
93175 BAGNOLET cedex

LORICIELS
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON

ERE Informatique
1, Bd Hippolyte Marquès
94200 IVRY/SEINE

Free Game Blot
Z.A. de Lumbin
38660 LE TOUVET

US Gold Tour Maine Montparnasse
33, avenue du Maine B.P. 135
75755 PARIS cedex 1

ACTIVISION
Voir France Image Logiciel

UBI Soft
1, voie Félix Eboué
94000 CRETEIL cedex

MICROIDS
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON

INFOGRAMES
79, rue Hippolyte Kahn
69100 VILLEURBANNE

MICROMANIA
BP 3
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE

LANKHOR
2, rue de la Gare - Millemont
78940 LA QUEUE
LEZ YVELINES

SILMARILS
1, rue Albert Einstein
77436 CHAMPS/MARNE

MICRO APPLICATION
13, rue Ste Cécile
75009 PARIS

COBRA Soft
BP 155 - 71104 CHALON SUR
SAONE cedex

COKTEL VISION
25, rue Michelet
92100 BOULOGNE
BILLANCOURT

ELITE
Voir Ubi Soft

IMAGINE
Voir US Gold

BLEU CIEL Informatique
80, rue des Fourniers
07500 GUILHERAND

CARRAZ EDITIONS
46, rue Montgolfier
69006 LYON

TITUS
28 ter., Av. de Versailles
93220 GAGNY

ARCAN
13, passage des Tourelles
75020 PARIS

OCEAN
Voir US Gold

GO !
Voir US Gold

SOFTHAWK
19, rue des Bergers
38000 GRENOBLE

MICROPROSE
6/8, rue de Milan
75009 PARIS

MASTERTRONIC
55, Av. Jean Jaurès
75019 PARIS

EXCALIBUR
19, rue de la Trémouille
75008 PARIS

ATARI FRANCE
9, rue Sentou
92150 SURESNES

AMSTRAD
72 à 78 Grande Rue
92310 SEVRES

COMMODORE France
150-152, Av. de Verdun
92130 ISSY
LES MOULINEAUX

THOMSON
Micro-Informatique
COFADEL BP 25
92403 COURBEVOIE cedex

SEGA
Master Games Système
55 Av. Jean Jaurès
75019 PARIS

NINTENDO
BANDAI France
3, rue de l'Industrie
95310 ST OUEN L'AUMONE

ETRANGER

HEWSON House
56b Milton Trading Estate
Milton, Abingdon
OXON OX 14 4RX
ENGLAND

CASCADE Games
Harrogate NORTH
YORKSHIRE
ENGLAND

ARGUS PRESS SOFTWARE
Voir Quicksilva

CODEMASTERS Software
Beaumont Business Centre
Banbury
OXON
OX 16 7RT
ENGLAND

MINDSCAPE Inc.
3444 Dundee Road
NORTHBROOK IL 60062
ENGLAND

FIREBIRD Software
64-76 New-Oxford St
LONDON WC2 ENGLAND

ELECTRIC DREAMS
Terminus House
SOUTHAMPTON
HAMPSHIRE 501 1FE

NEXUS
Voir Electronic Arts

BUG BYTE
Voir Quicksilva

SOFTGANG
4 Westgate House
Spital Street
DARTFORD KENT
ENGLAND

MICRO VALUE
Tynesoft Computer Software
Unit 3
Addison Industrial Estate
Blaydon
TYNE AND WEAR NE21 4TE
ENGLAND

PALACE SOFTWARE
275 Pentoville Road
LONDON N1 9NL
ENGLAND

MASTERTRONIC
8-10 Paul Street
LONDON EC2A4JH
ENGLAND

BYTE BUSTERS
Voir Ubi Soft

SOFTWARE PROJECTS
Bearbrand Complex
Allerton Road
Woolton
LIVERPOOL
MERSEYSIDE L257SF
ENGLAND

PONYCA
Voir Ubi Soft

DURELL
Voir Ubi Soft

DUCHET Computers
51, St George Road
CHEPSTOW NP6 5LA
ENGLAND

MICRODEAL Ltd
St Austell - Cornwall
PL25 4BR
ENGLAND

PSYGNOSIS
Freepost
Liverpool
L3 3AB
ENGLAND

QUICKSILVA
Victory House
14, Leicester Place
LONDON WC2H 7NB
ENGLAND

MIND GAMES
Voir Quicksilva

ALTERNATIVE SOFTWARE
Units 3-6 Baileygate
Industrial Estate Pontefract
WEST YORKSHIRE
WF82LN ENGLAND

MICROILLUSIONS
17408 Chatsworth St
Granada Hills - CA 91344

KONAMI Ltd
TV House
269 Field End Rd
Eastcote - Ruislip
MIDDLESEX HA4 9LS
ENGLAND

MARTECH
Martech House
Bay Terrace - Pevensey Bay
East Sussex BN 24 6EE
ENGLAND

CRL
CRL House, 9 King Yard
Carpenter's Road
LONDON E 15 2HD
ENGLAND

ELECTRONIC ARTS
Langley Business Centre
11-49 Station Road
BERKSHIRE SL3 8YN
ENGLAND

INCENTIVE
2 Minerva House
Calleva Park - Aldermaston
BERKSHIRE RG74QW
ENGLAND

PSS
452, Stoney Stanton Road
COVENTRY CV6 5DG
ENGLAND

BOTHTEC
Voir US Gold

Editions SORACOM
Revue ARCADES
La Haie de Pan
35170 BRUZ

ILS ONT GAGNE !

• Tirage au sort des bulletins de sondage

Un p'tit cadeau surprise pour les lectrices et lecteurs suivants :

Anne BASSEREAU - 37 St-AVERTIN
Laurent VOLPI - 39 VAUX LES ST CLAUDE
Jérôme FERNANDEZ - 47 MARMANDE
Jacques TOMBE - 75 PARIS
Alain BELICHON - 49 CHOLET
Jean-Luc RYAUX - 34 PEZENAS
Emmanuelle BLANC - 73 CHALLES-LES-EAUX
Fabien BRIAND - 07 VIVIERS
Nicolas HENCK - 67 WINGERSHEIM
Frédéric DELHOUME - 31 TOULOUSE

• Concours ARCADES "L'annonceur mystérieux"

L'annonceur mystérieux était, en fait, MICROMANIA. Avouez que ce n'était pas trop difficile à trouver. De plus, toutes les réponses étaient dans la pub ! Le gagnant s'appelle Jean-Claude FAYOLLE. Il habit dans le Cantal. Quelle belle région et... que de bons fromages !

Les suivants sont :

2e **Jean-Philippe ANNWEILLER** - 13 ARLES
3e **Christian BOSH** - 74 CHAMONIX
4e **Jean-Julien VARNIER** - 42 PANISSIERES
5e **Serge PAYEUR** - 68 RIEDISHEIM
6e **Johan BOURGEOIS** - 59 WIGNEHIES
7e **Hervé AUTIXIER** - 94 FRESNES
8e **Joachim BOITRELLE** - 51 REIMS
9e **Christophe MULLER** - 68 RIEDISHEIM
10e **Cédric LUPETTI** - 68 REGUISHEIM
11e **Emmanuel DURET** - 74 FAVERGES

Ben mon vieux ! Les Alsaciens, ça participe !



N° 1 – ATARI au service du graphisme



N° 2 – Les jeux vidéo façon **NINTENDO**



N° 3 – AMIGA 500 : une merveille



N° 4 – Dossier : **ATARI ST**



N° 5 – Dossier **simulateurs**



N° 6 – 60 JEUX au banc d'essai

BON DE COMMANDE NUMEROS PRECEDENTS D'ARCADES

Cochez la case de votre choix

JE COMMANDE LE(S) NUMERO(S)

❶ à 20 F x ____ = ____ ❷ à 20 F x ____ = ____
❸ à 20 F x ____ = ____ ❹ à 20 F x ____ = ____
❺ à 20 F x ____ = ____ ❻ à 20 F x ____ = ____
❼ à 20 F x ____ = ____ ❽ à 20 F x ____ = ____

FRANCO DE PORT

TOTAL ____

NOM ____
Prénom ____
Adresse ____
____
code postal ____
Ville ____

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre des Editions SORACOM – La Haie de Pan – 35170 BRUZ.

Ils sont présentés dans ce *NUMERO*

Ils existent déjà ou ils sont prévus sur votre machine : gérez votre budget pour choisir les titres qui vous intéressent...

		Atari ST	C64	Amiga	Compatible PC	Amstrad CPC	Thomson	MSX	Spectrum	Sega	Nintendo
Le jeu du Roy	**F.I.L**				●						
Explora	**Infomédia**	●		●							
Super Ski	**Microïds**	●			●	●	●				
Gold Runner II	**Microdeal**	●									
Versailles Story	**F.I.L**	●			●						
Out Run	**U.S. Gold**	●	●		●	●			●	●	
Card Sharks	**Accolade**		●								
Kill dozers	**Lankhor**	●									
La Bosse des Maths	**Coktel Vision**	●			●	●	●				
Bob Morane Océans I	**Infogrames**	●		●	●	●	●				
20000 Lieues Sous Les Mers	**Coktel Vision**	●		●	●	●	●				
Indian Mission	**Coktel Vision**	●		●	●	●	●				
Bad Cat	**GO !**	●	●	●	●	●					
Roman Policier	**Carraz Editions**	●			●		●				
Leatherneck	**Microdeal**	●									
La Panthère Rose	**Infogrames**	●		●		●					
Blood Brothers	**Gremlin**		●			●			●		
Teladon	**Destiny**								●		
Conspiration	**Ubi Soft**					●					
Catch 23	**Martech**	●									
Gunsmoke	**GO !**					●		●	●		
Yéti	**Destiny**								●		
Jinks	**GO !**		●	●		●					
The Seven Cities of Gold	**Electronic Arts**	●		●	●						
Gothik	**Firebird**		●			●					
Lock On	**Data East**				●						
Target Renegade	**Imagine**		●						●		
The Archon Collection	**Electronic Arts**		●								
Samuraï Warrior	**Firebird**		●								
Jason et la Toison d'or	**Excalibur**	●									
Pinball Construction Set	**Electronic Arts**				●						
Fondations Waste	**Exocet Software**	●									
Revenge II	**Mastertronic**	●									
Vixen	**Martech**	●	●	●		●			●		
The Armageddon Man	**Martech**	●	●	●	●	●			●		
Xevious	**Mastertronic**					●					
Kung Fu Master	**Mastertronic**					●					
Alien 8	**Mastertronic**					●					
Great Golf	**Sega**									●	
Fantasy Zone II	**Sega**									●	
Popeye	**Nintendo**										●
Kung Fu Kid	**Sega**									●	
Wild Gunman	**Nintendo**										●

BULLETIN D'ABONNEMENT

Abonnez-vous, nous vous offrons 2 cadeaux !

1er cadeau

Nous vous offrons un cadeau, à choisir en fonction de la durée de votre abonnement (1 an ou 2 ans). Indiquez l'ordre de vos préférences, l'envoi se faisant dans la limite des stocks disponibles. Pour être bien servi, **ne tardez pas à répondre**.

Je m'abonne pour **1 an** et je choisis le cadeau numéro ____ ou, s'il n'est pas disponible, le cadeau n°________ (choix dans liste des cadeaux "abonnement 1 an").

Je m'abonne pour **2 ans** et je reçois le cadeau numéro 3

1 an



1 ☐ **Réveil LCD**

2 ☐ **Pendule-Scotch**

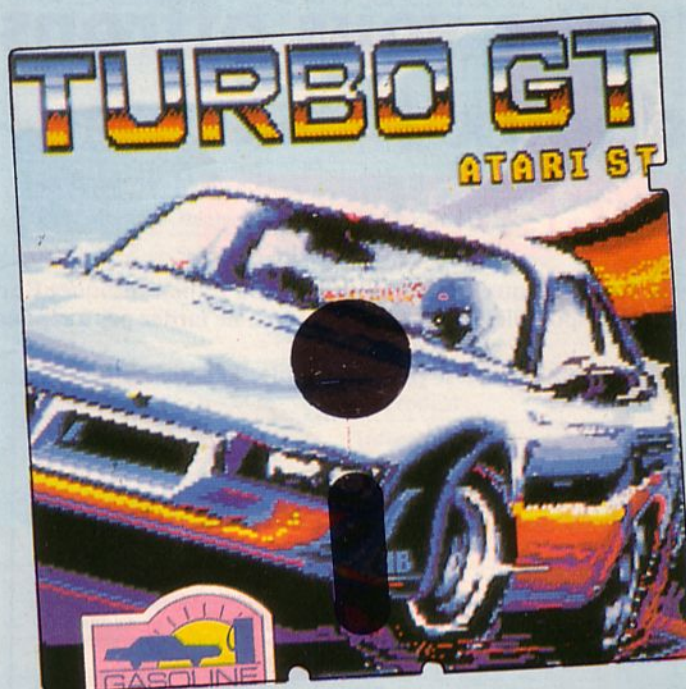
2 ans

3 ☐ **Cube Radio FM**



2ème cadeau

En collaboration avec ERE Informatique, nous vous offrons aussi un logiciel à choisir dans la liste des titres ci-jointe. Là encore, indiquez un ordre de préférence car l'envoi se fera dans la limite des stocks disponibles.



AMSTRAD K7
- ☐ ELECTRIC WONDERLAND ARCADE
- ☐ PACIFIC ARCADE
- ☐ 1001 BC AVENTURE

AMSTRAD DK
- ☐ HARRY ET HARRY 1 AVENTURE
- ☐ TENSIONS
- ☐ 1001 BC

C64/128 K7
- ☐ 5/5 (CINQ SUR CINQ) COMPILATION ARCADE
- ☐ CARTOUCHE MEGAMEM (RAM + 50 K)

ATARI ST
- ☐ TURBO GT ARCADE
- ☐ EDEN BLUES ARC/AVENTURE

ZX 81 K7
- ☐ 3 D F.1 ARCADE
- ☐ SURFIX ARCADE

SPECTRUM K7
- ☐ 5/5
- ☐ COBALT SIMUL. VOL

THOMSON
- ☐ QRISP ARCADE MO5-6 K7
- ☐ TAPIOCATRAZ AVENTURE MO5-6/TO7-70 K7

MSX 1
- ☐ MACADAM BUMPER K7/DK

NOM : ______________________ Prénom : ______________________

Adresse : ______________________

Code Postal : ______________________ Ville : ______________________

Signature (des parents si mineur)

Ci-joint, un chèque de _____ F pour mon abonnement _____ an(s).

Abonnement 1 an : 200 F
Abonnement 2 ans : 400 F

Pour l'étranger, ajouter pour le port, 60 F pour 1 an ou 120 F pour 2 ans (envoi "surface").
Par avion, ajouter 120 F pour 1 an ou 240 F pour 2 ans.

Chèque libellé à l'ordre des Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

BIONIC COMMANDOS™

GO!

CAPCOM™

CBM 64/128 CASSETTE/DISQUE
AMSTRAD CASSETTE/DISQUE
SPECTRUM 48/128K CASSETTE
AMIGA DISQUE
ATARI ST DISQUE
SPECTRUM +3 DISQUE

GO! MEDIA HOLDINGS LTD., Une division de U.S. Gold Ltd., Z.A.C. de Mousquette – B.P.3 – 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. Tel: 93 42 71 44.

GEANTS DE L'INDUSTRIE DES JEUX VIDEO





Dix années se sont écoulées depuis la guerre dévastatrice à la suite de laquelle les missiles secrets de l'ennemi Zargon détruisirent notre civilisation.
Le seul espoir que nous avons de recouvrer notre monde et reconstruire nos vies se trouve dans les mains de notre force d'élite des Commandos Bioniques. Avec leurs membres télescopiques, leur armement sophistiqué et leur pouvoir bionique, ils doivent infiltrer les bases ennemies, détruire les adversaires et neutraliser leurs terribles armes.
Votre habileté et leurs pouvoirs bioniques sont notre seul espoir .....



